



МедиаКод

# МедиаСуфлер Pro-X

Пользовательская документация

1 апреля 2026

# Содержание

<b>Содержание</b> . . . . .	<b>2</b>
<b>1. Стартовый функционал</b> . . . . .	<b>3</b>
1.1 Основы интерфейса . . . . .	3
1.2 Работа с экранами . . . . .	6
1.3 Работа с профилями . . . . .	12
1.4 Подключение к MOS . . . . .	22
1.5 Верстки . . . . .	34
1.6 Сюжеты . . . . .	50
1.7 Управление сюжетами . . . . .	72
1.8 Монитор . . . . .	83
1.9 Редактор . . . . .	86
1.10 Пресеты . . . . .	115
1.11 Подключение суфлера . . . . .	133
1.12 Работа с контроллером . . . . .	152
1.13 Работа с голосовым управлением . . . . .	163
1.14 Лицензирование . . . . .	172
1.15 Карта шорткатов редактора . . . . .	177
<b>Поведение и ограничения системы</b> . . . . .	<b>178</b>

# 1. Стартовый функционал

## 1.1 Основы интерфейса

### Обзор интерфейса

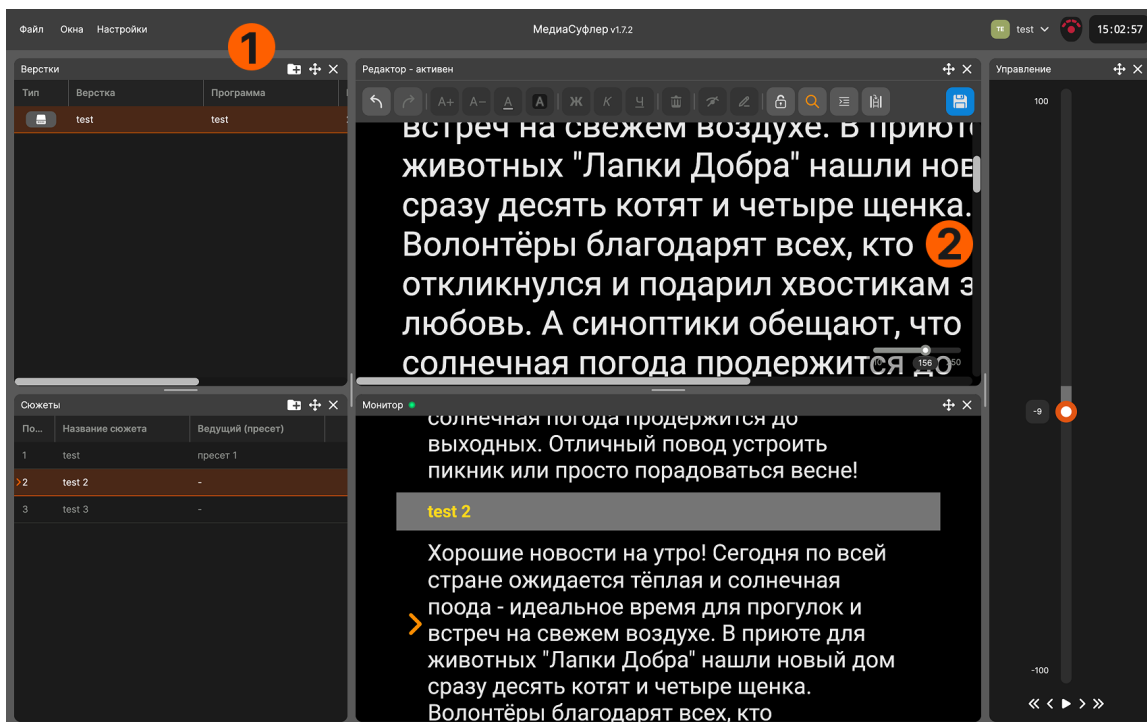
Основной интерфейс состоит из двух ключевых компонентов:

#### 1. Тулбар

Здесь находятся кнопки для работы с экранами, настройки и другие функциональные инструменты.

#### 2. Интерфейс с экранами

Основная рабочая область.



Тулбар состоит из разделов:

#### 1. "Файл"

Предназначен для управления верстками:

- Импорт версток
- Экспорт версток

#### 2. "Окна"

Используется для управления интерфейсом:

- Отображение и скрытие рабочих экранов

#### 3. "Настройки"

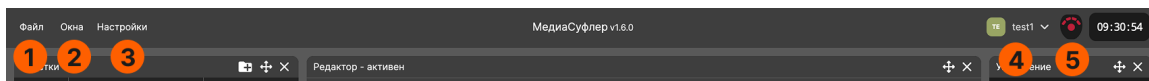
Глобальные настройки системы и оборудования

#### 4. "Профиль"

Выбор активного профиля

#### 5. "Настройки шатла"

Отображается доступность внешнего устройства



Интерфейс с экранами состоит из 5-ти основных элементов:

1. "Верстки"

Используется для работы с верстками.

2. "Сюжеты"

Используется для работы с сюжетами активной верстки.

3. "Монитор"

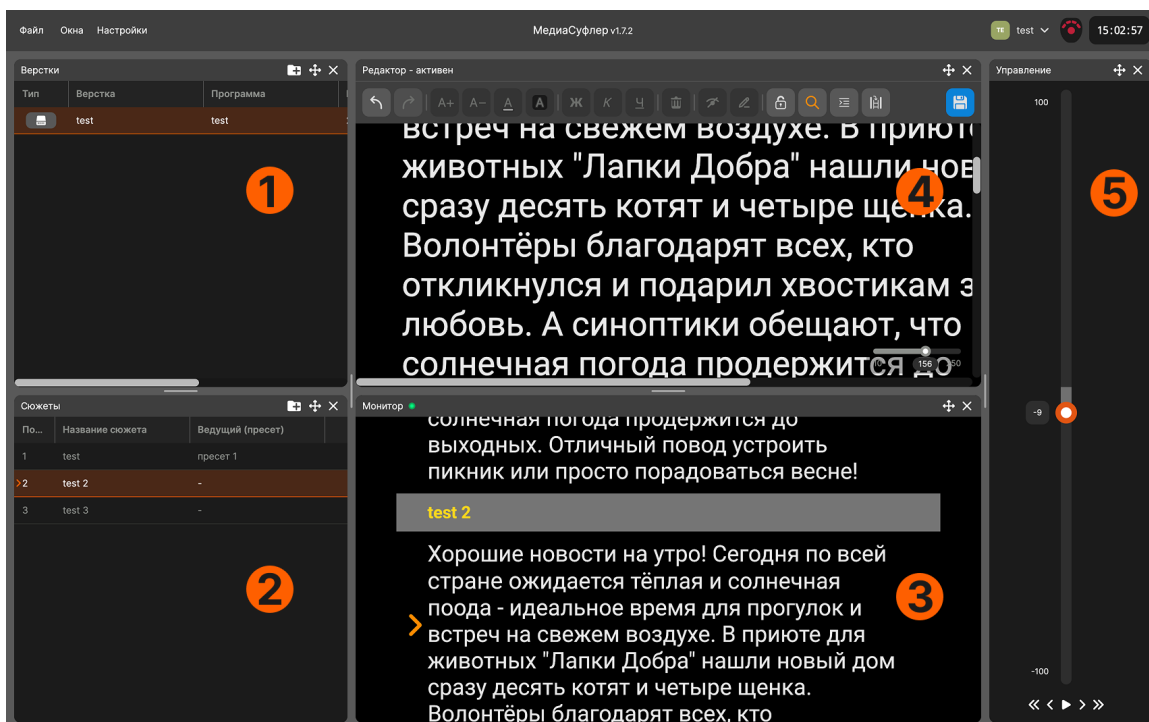
Используется в качестве "превью" суфлера.

4. "Редактор"

Используется для редактирования сюжетов активной верстки.

5. "Управление"

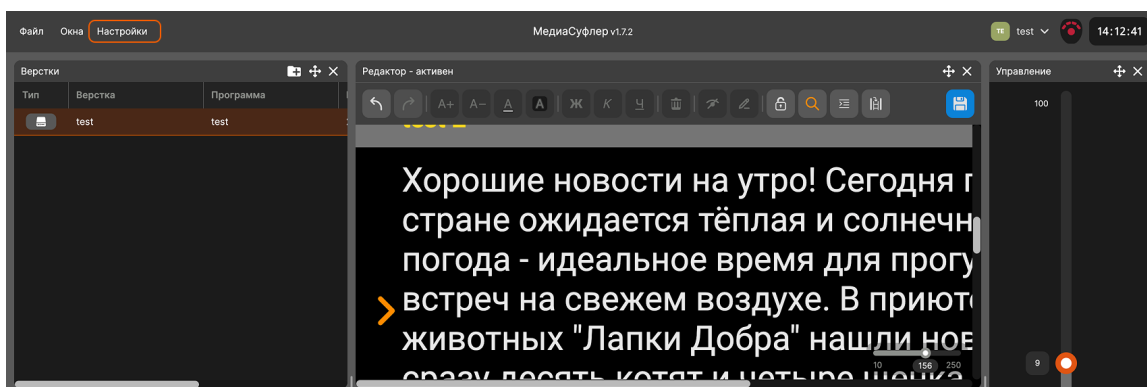
Используется для управления воспроизведением сюжетов.



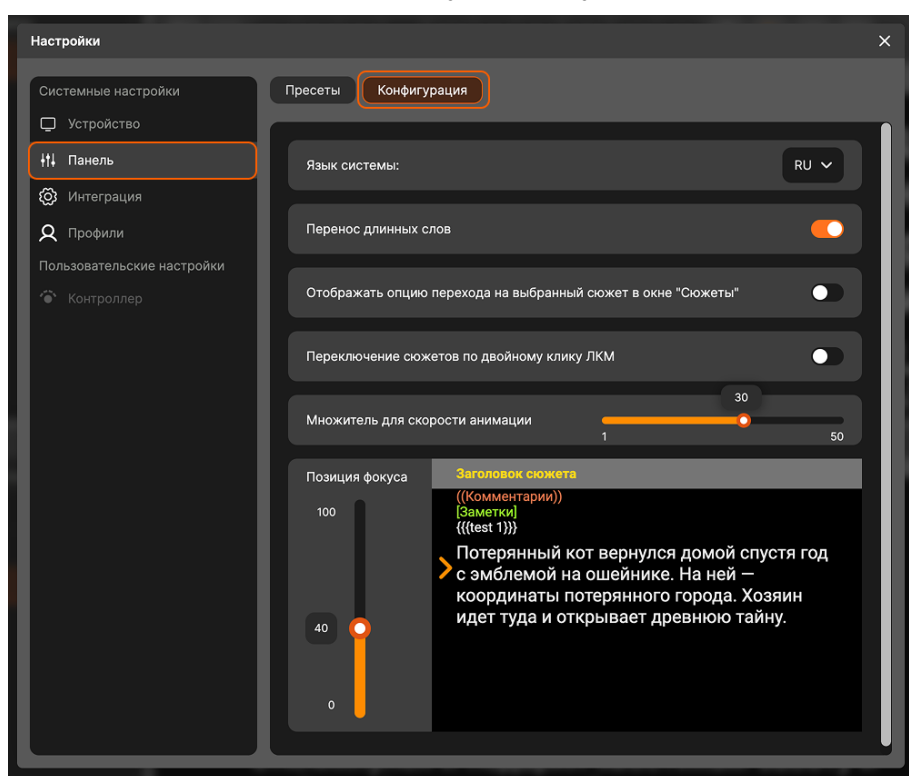
## ▼ Изменение языка интерфейса

# Изменение языка интерфейса

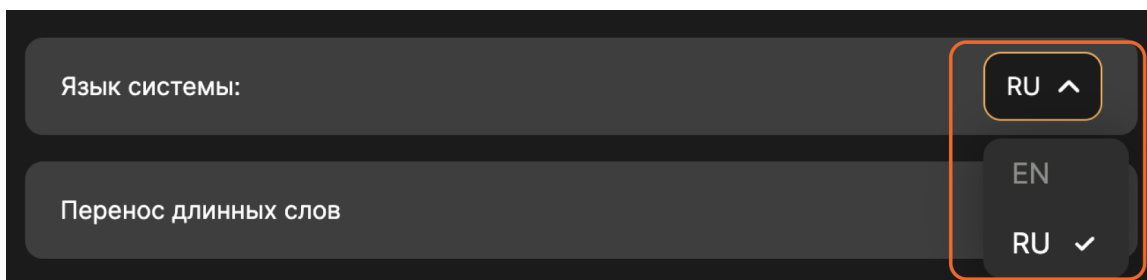
Для изменения языка интерфейса необходимо



- Перейти в раздел "Панель", во вкладку "Конфигурация"



- В поле "Язык системы" выбрать требуемый (RU/EN)



## 1.2 Работа с экранами

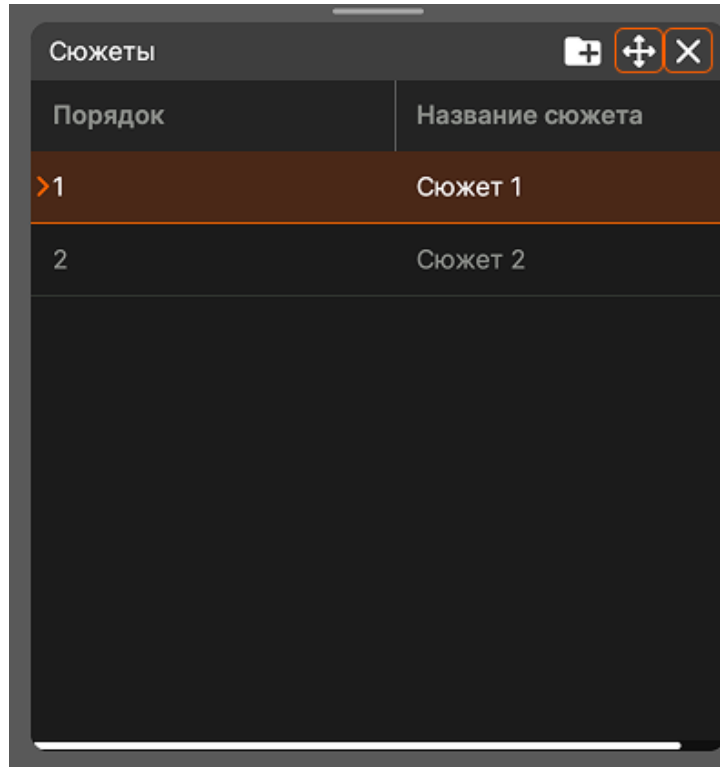
В тулбаре каждого экрана расположены 2 кнопки, которые отвечают за действия с экраном

- Переместить

Позволяет перемещать экран

- Скрыть

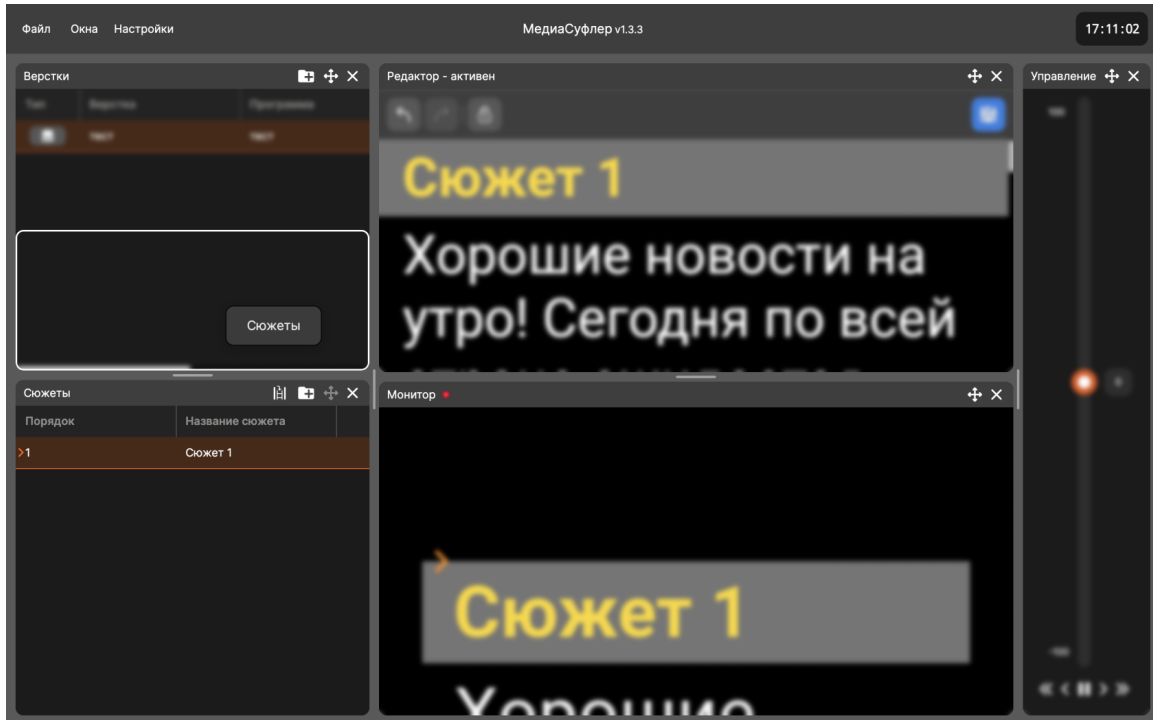
Скрывает экран, убирая его из интерфейса.



## ▼ Перемещение экрана

### Перемещение экрана

- Для перемещения экрана необходимо удерживать кнопку "Переместить" и, не отпуская её, перетащить экран в нужное доступное место.

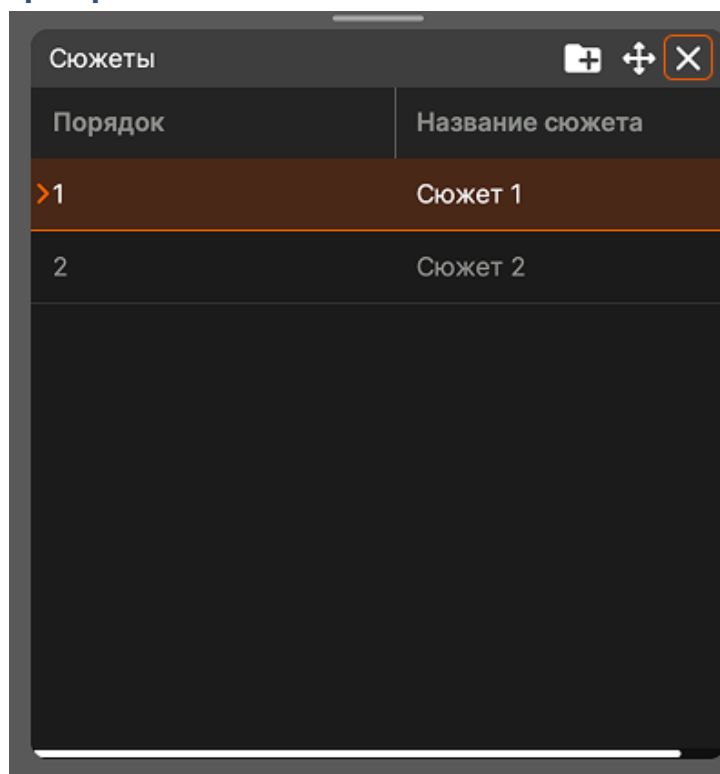


Важно! Максимальное количество экранов в одном ряду, а также число рядов ограничены четырьмя экранами.

▼ Скрытие экрана

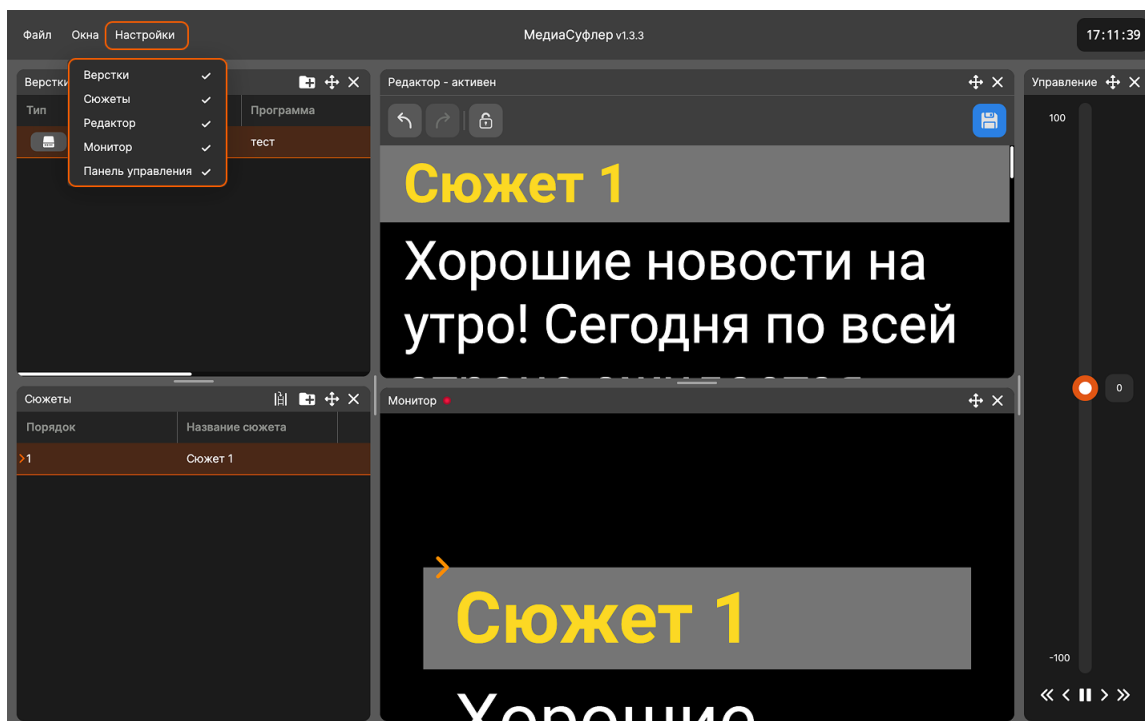
**Скрытие экрана**

▼ Через тулбар экрана

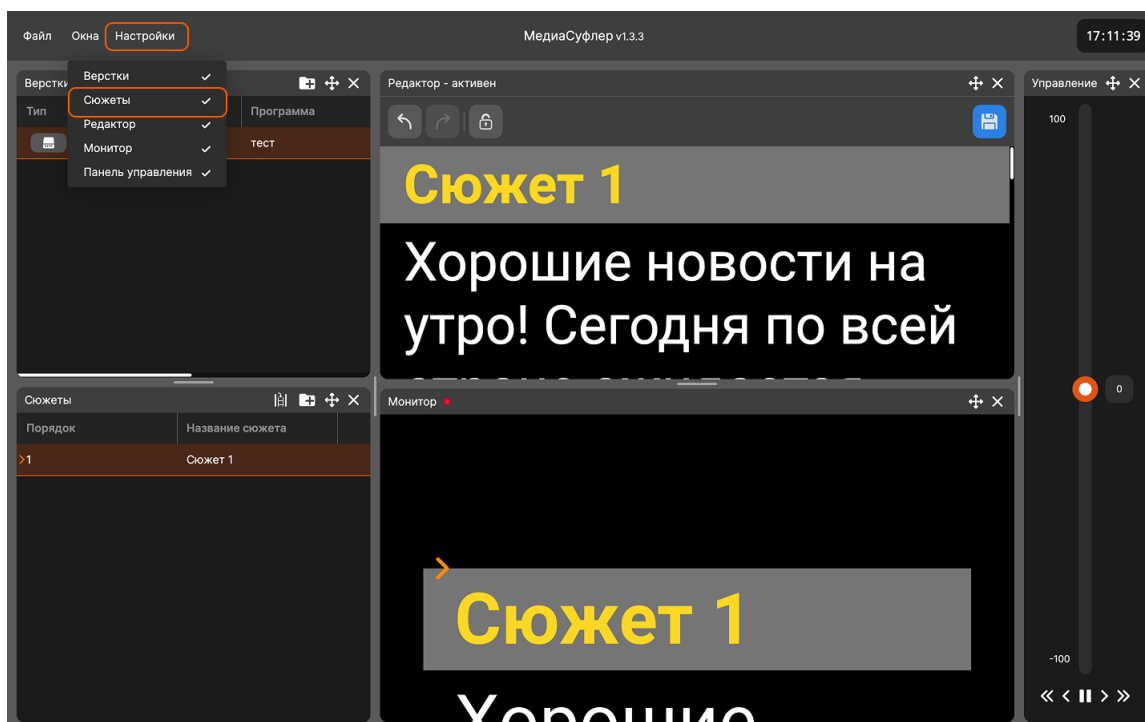


## ▼ Через тулбар интерфейса

- Для того, чтобы убрать экран из интерфейса, необходимо в тулбаре интерфейса нажать кнопку "Окна". Открывшийся выпадающий список будет содержать все доступные для отображения экраны.

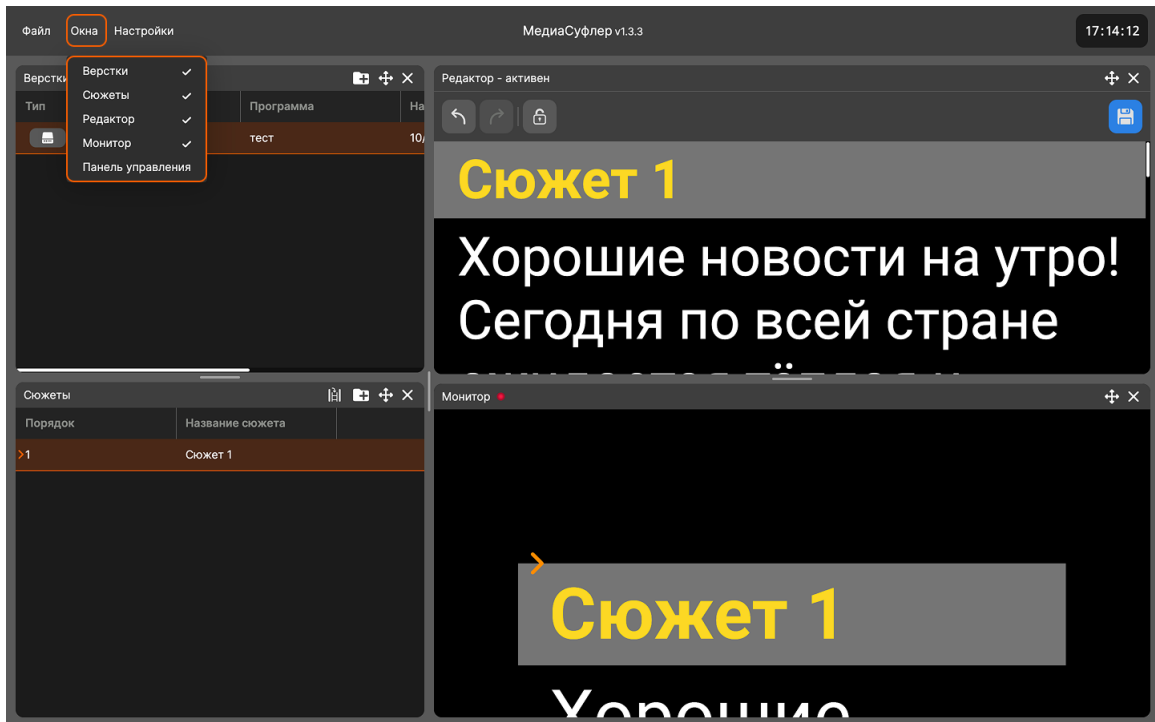


Экраны, которые в данный момент отображаются, будут помечены галочкой.

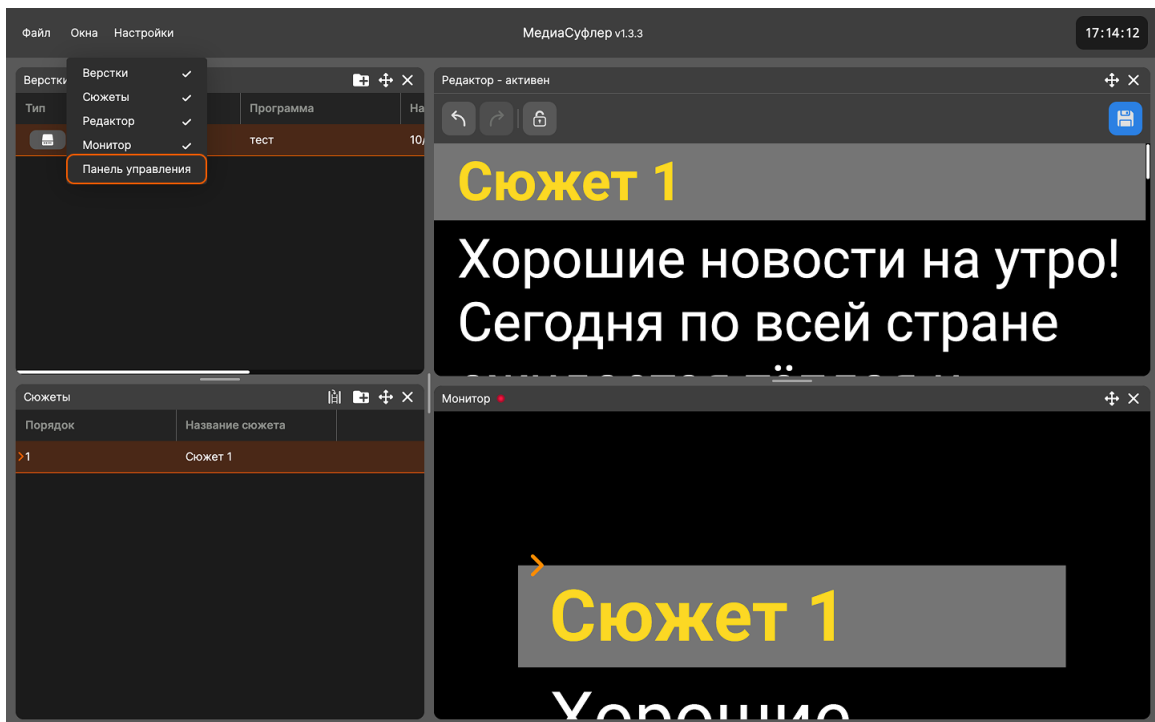


Чтобы скрыть экран, необходимо нажать на его название в списке.

- Для того, чтобы вернуть экран, необходимо в тулбаре интерфейса нажать кнопку "Окна".



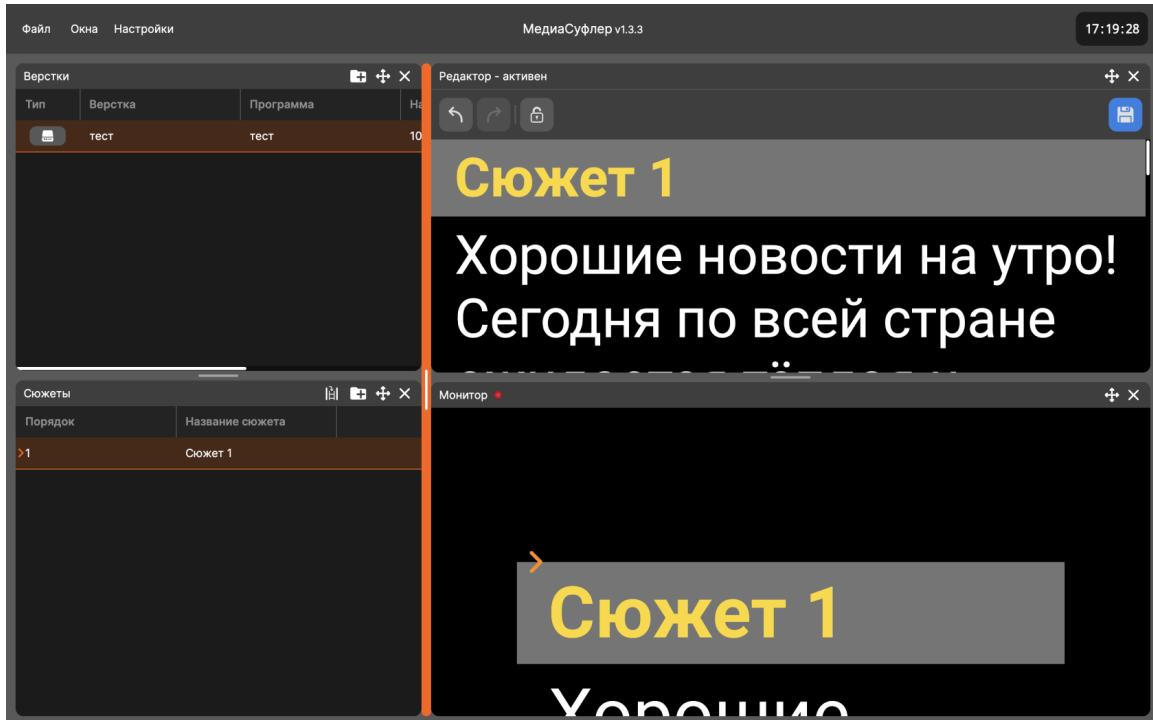
В выпадающем окне найти название экрана, который требуется отобразить, и нажать по нему



## ▼ Изменение размера экрана

### Изменение размера экрана

- Чтобы изменить ширину или высоту экрана, необходимо, удерживая, перемещать одну из доступных границ экрана, увеличивая или уменьшая его размеры.



## 1.3 Работа с профилями

Профили позволяют настраивать отображение экранов в приложении. С их помощью можно сохранять индивидуальные настройки:

- какие экраны отображаются
- их размеры
- расположение в интерфейсе

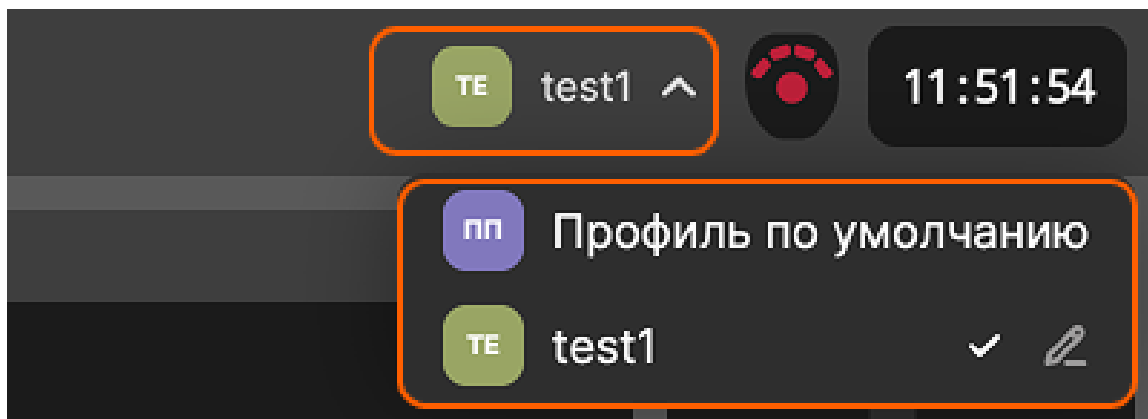
При запуске приложения, будет предложено выбрать профиль, с которым открыть интерфейс.



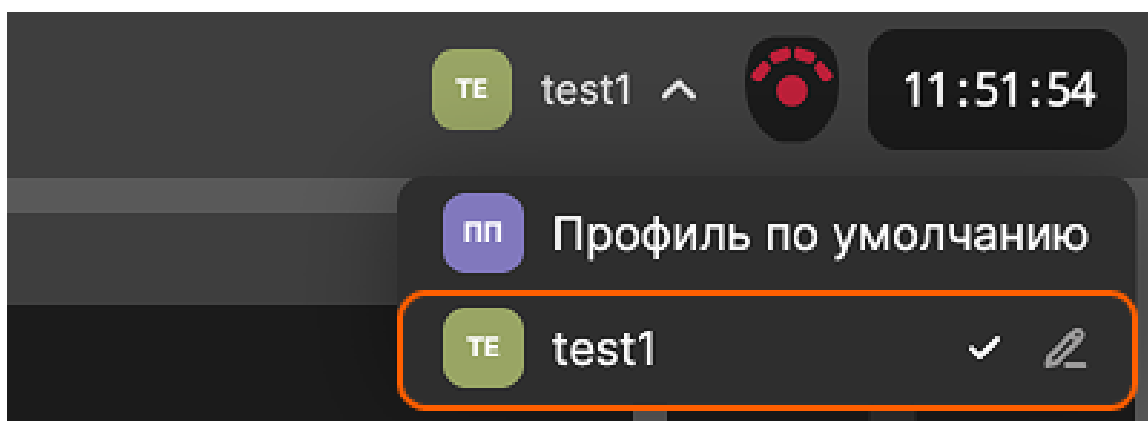
## ▼ Переключение между профилями

### Переключение между профилями

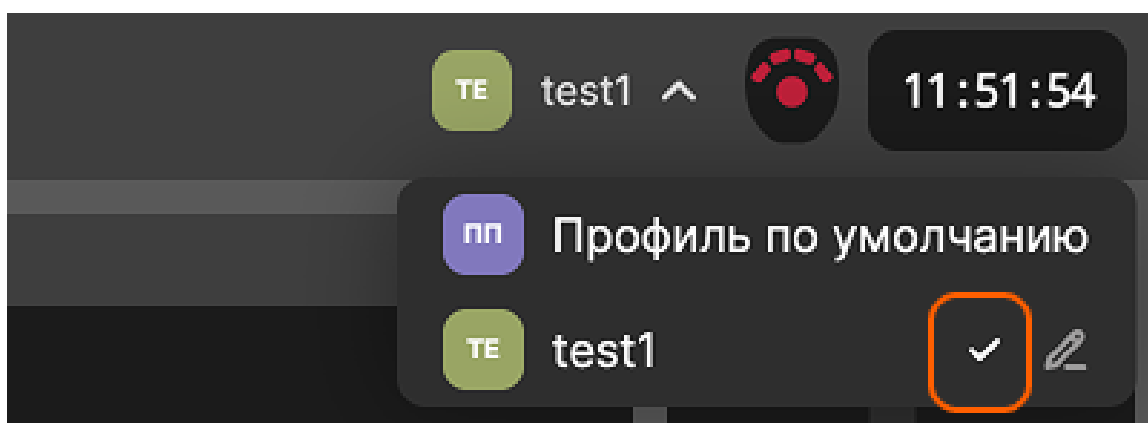
- Для переключения между профилями необходимо раскрыть список существующих профилей, расположенный в верхнем тулбаре



- Выбрать требуемый профиль



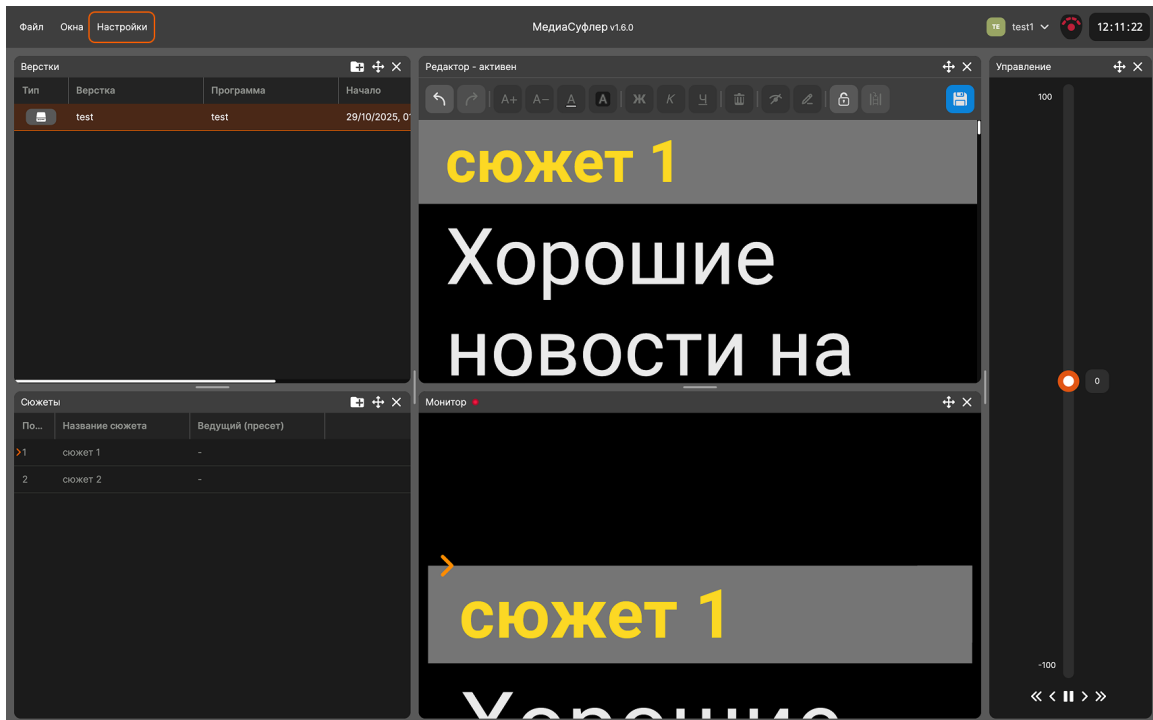
- Рядом с названием активного профиля отображается "галочка"



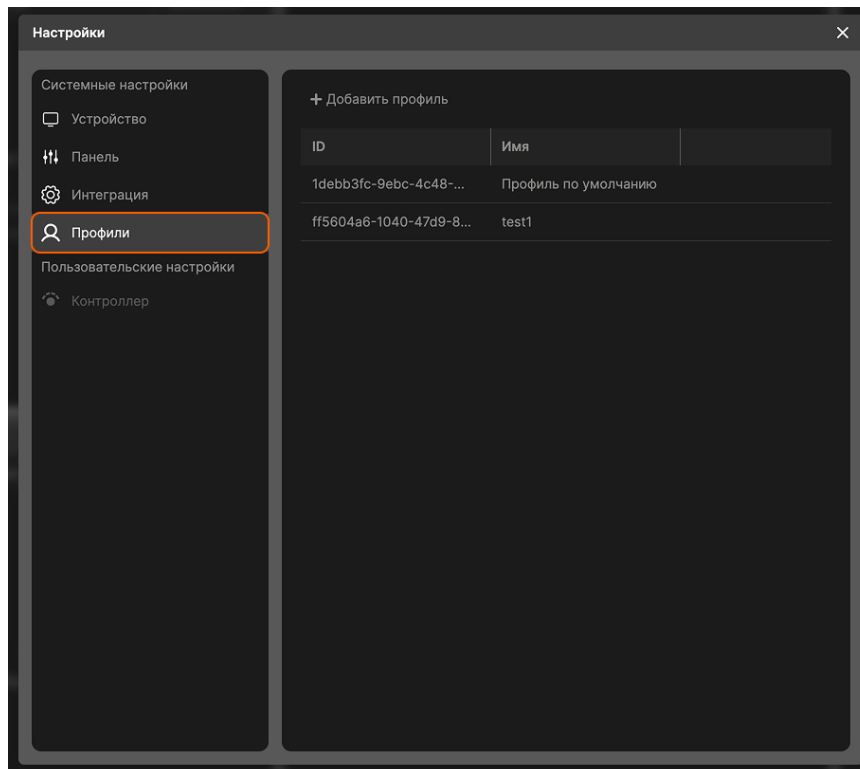
## ▼ Добавление профиля

### Добавление профиля

- Для добавления профиля необходимо перейти в настройки



- Перейти в раздел "Профили"



- Нажать "Добавить профиль"

**+ Добавить профиль**

ID	Имя
1debb3fc-9ebc-4c48-...	Профиль по умолчанию
ff5604a6-1040-47d9-8...	test1
41dc62fa-88d9-4a17-b...	yana

- Заполнить необходимые поля для создания
- Наименование профиля

**Создание профиля** ✕

**test 2**

Создать на основе профиля

Нет значения ▾

**Отмена** **Готово**

- Определить профиль, на основе которого будет создан новый

Создание профиля

test 2

Создать на основе профиля

test1

Отмена

Готово

Важно! в случае, если профиль не определен, новый профиль будет создан с настройками по умолчанию

Создание профиля

test 2

Создать на основе профиля

Нет значения

Отмена

Готово

- Для создания профиля нажать "Готово"

Создание профиля ✕

test 2

Создать на основе профиля

test1 ▾

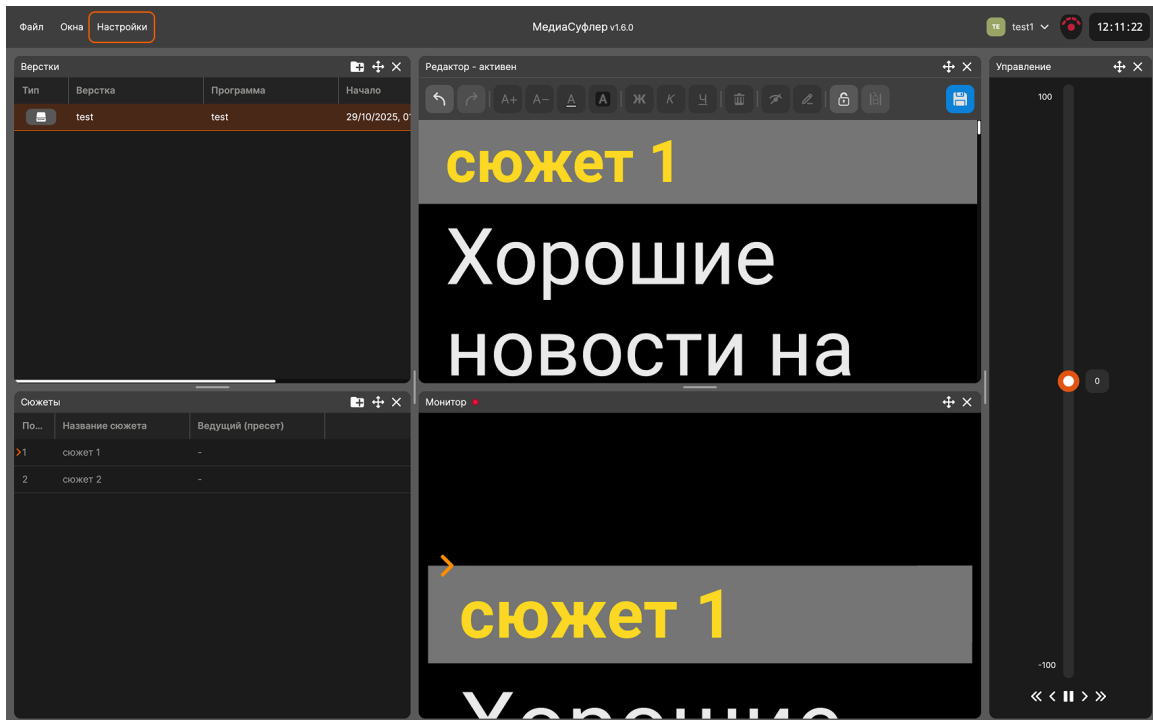
**Отмена** **Готово**

- Созданный элемент отобразится в списке профилей

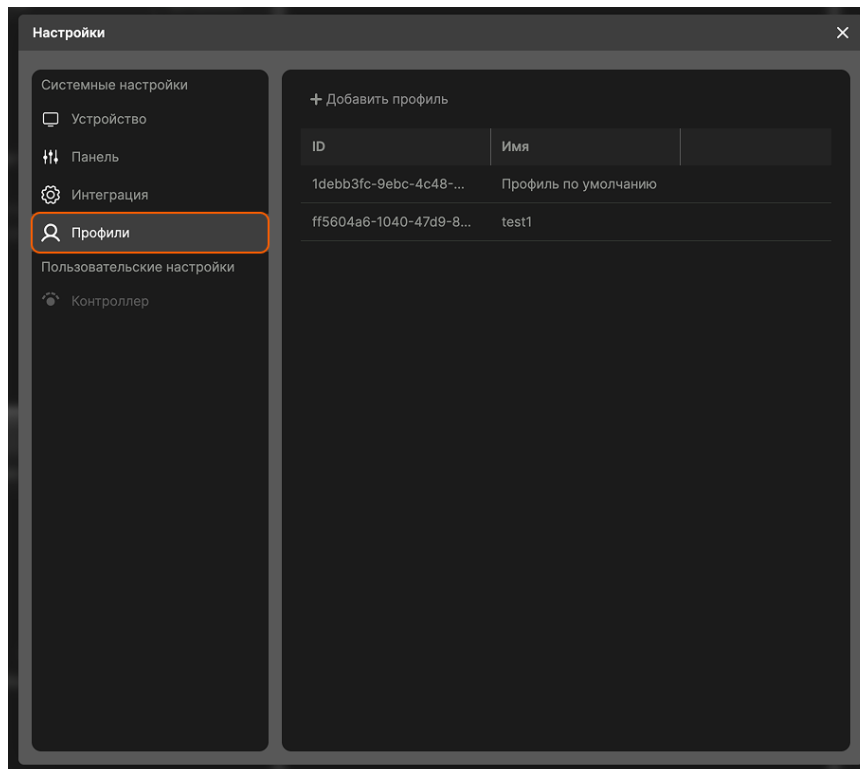
## ▼ Редактирование наименования профиля

### Редактирование наименования профиля

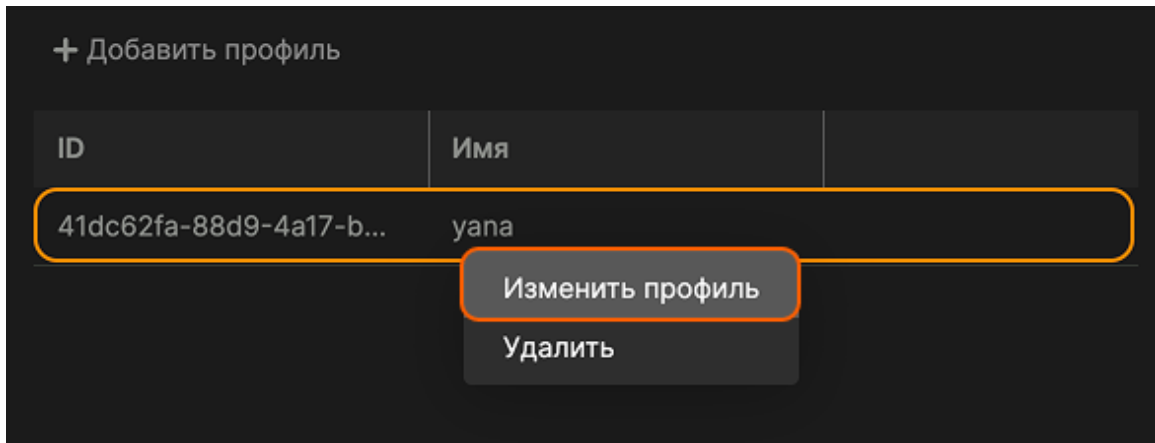
- Для редактирования профиля необходимо перейти в настройки



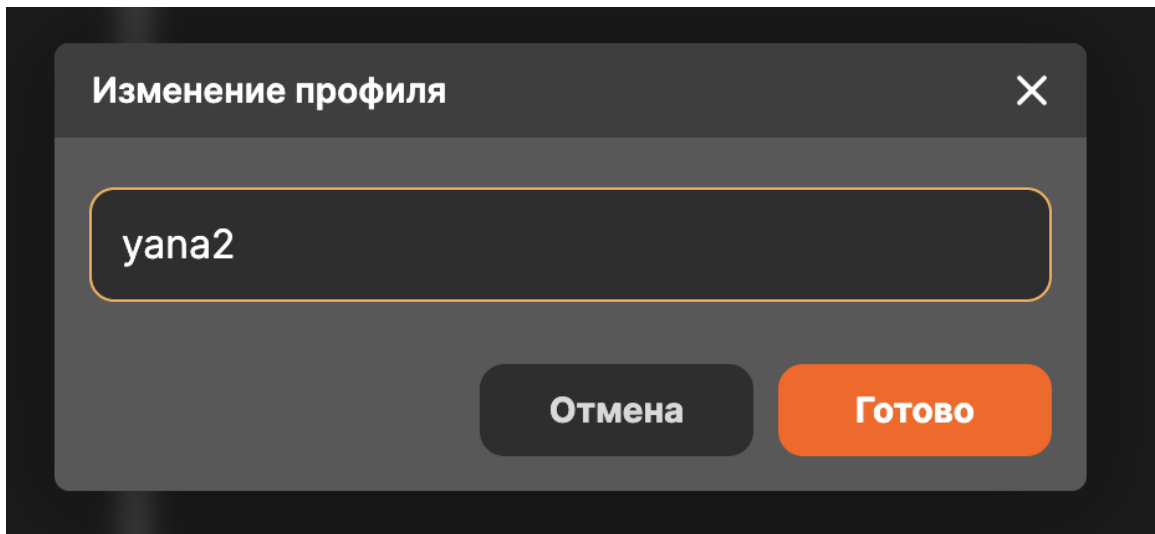
- Перейти в раздел "Профили"



- Нажать ПКМ на профиль, имя которого требуется поменять, и выбрать "Изменить профиль"



- Ввести требуемое имя профиля

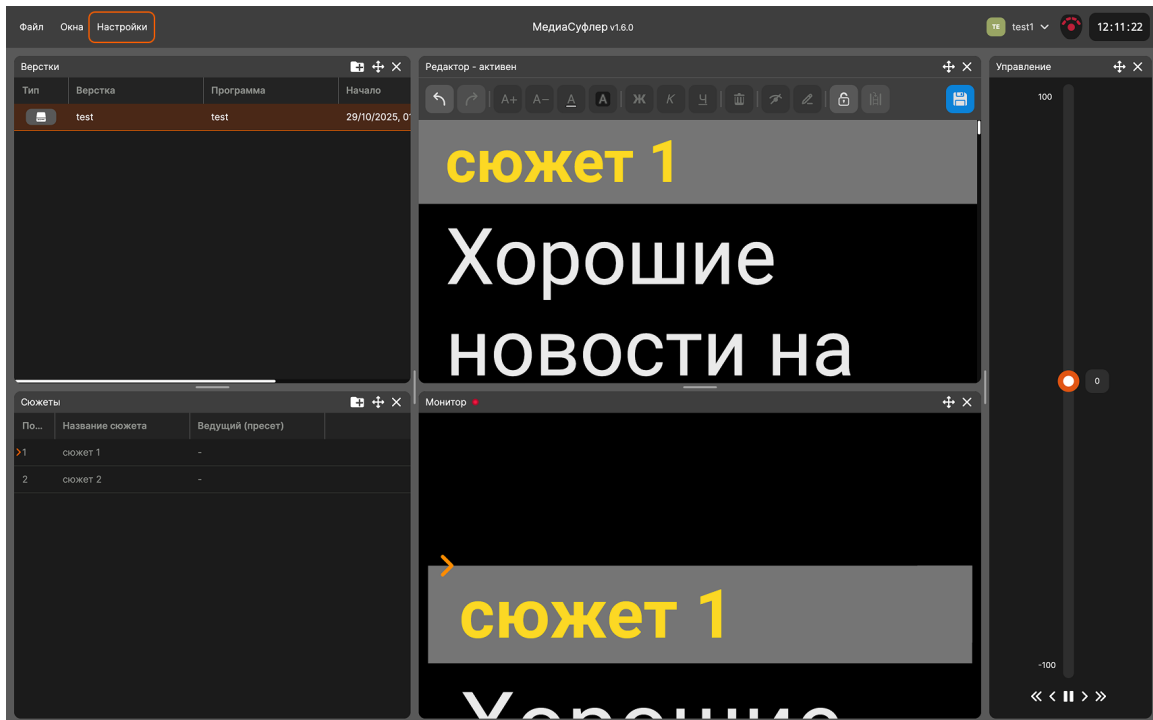


- Для сохранения изменений нажать "Готово"

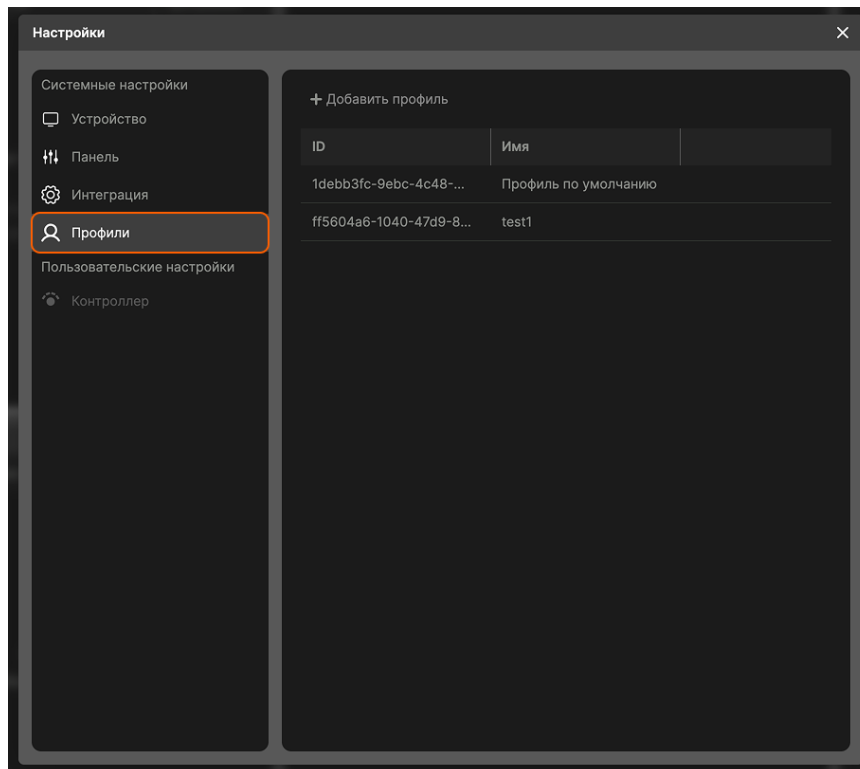
## ▼ Удаление профиля

### Удаление профиля

- Для удаления профиля необходимо перейти в настройки



- Перейти в раздел "Профили"



- Нажать ПКМ на профиль, который требуется удалить, и выбрать "Удалить"

+ Добавить профиль

ID	Имя	
41dc62fa-88d9-4a17-b...	yana	
5c3019ce-e538-47fe-...	test	<div>Изменить профиль</div> <div>Удалить</div>

Важно! Профиль, который используется, не может быть удален

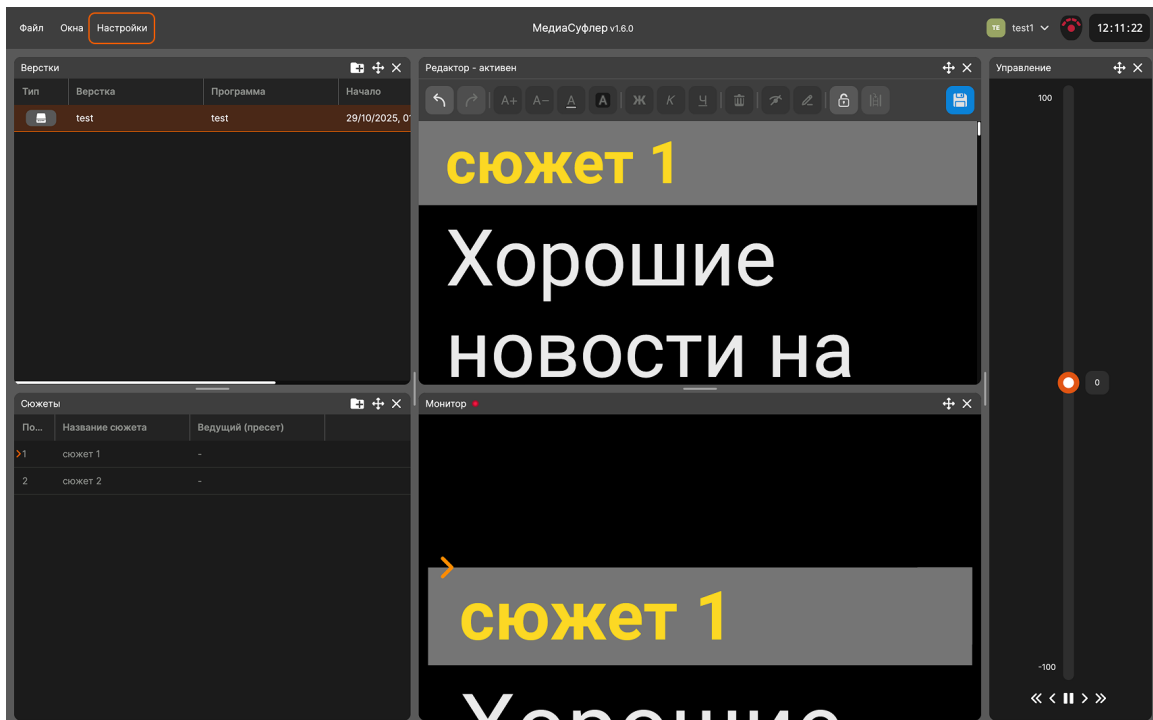
## **1.4 Подключение к MOS**

MOS - это протокол обмена данными, он обеспечивает автоматическую передачу и синхронизацию версток и сюжетов.

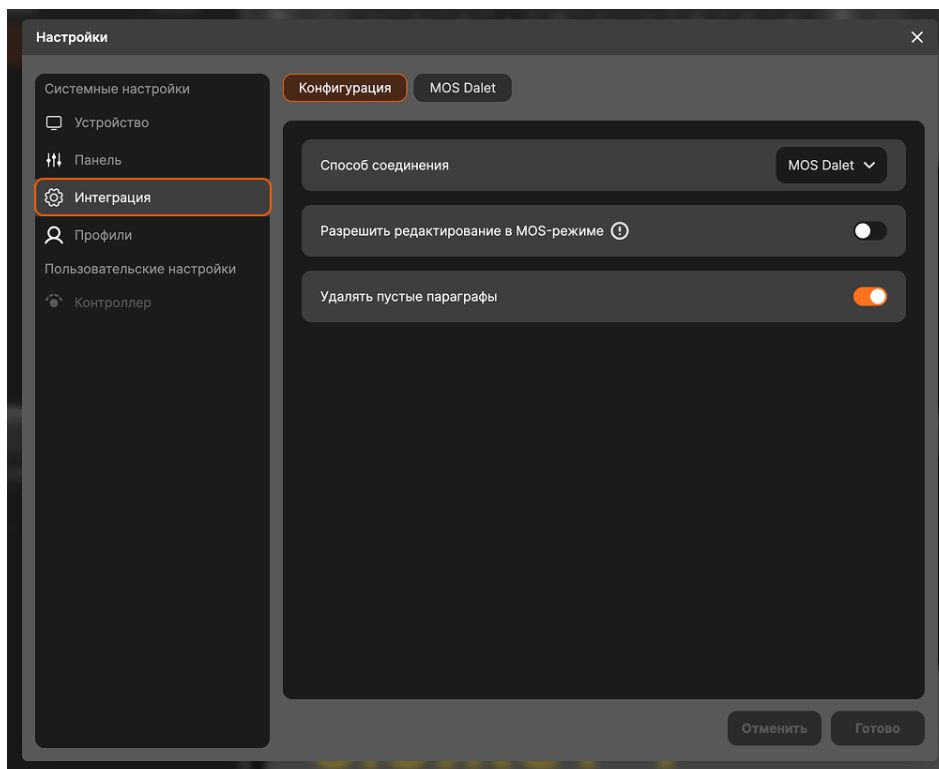
## ▼ Настройка соединения

### Настройка соединения

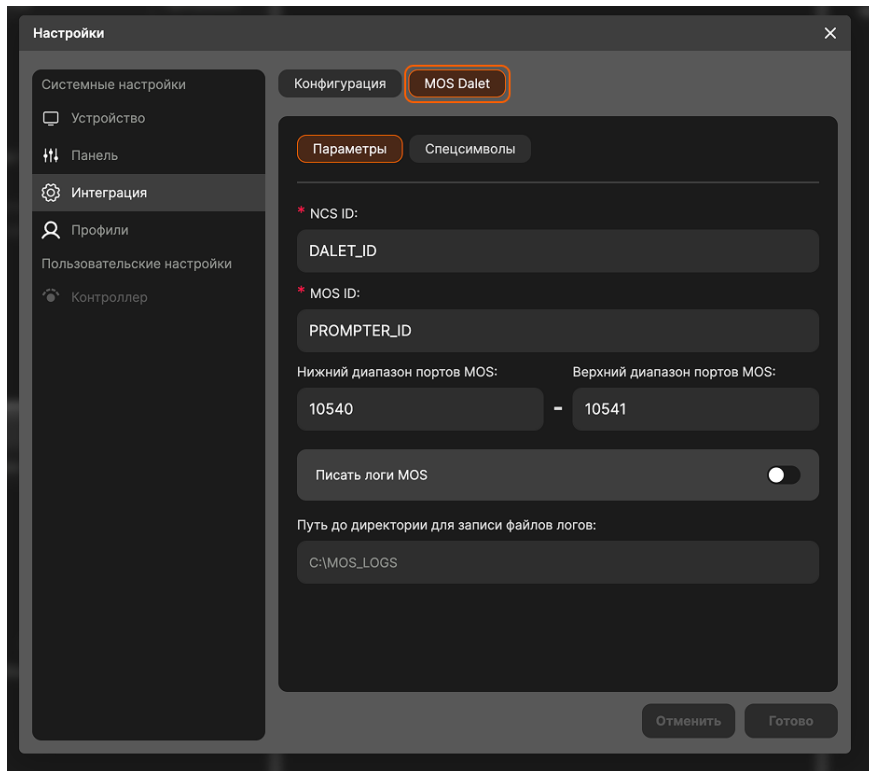
- Для настройки соединения необходимо перейти в "Настройки"



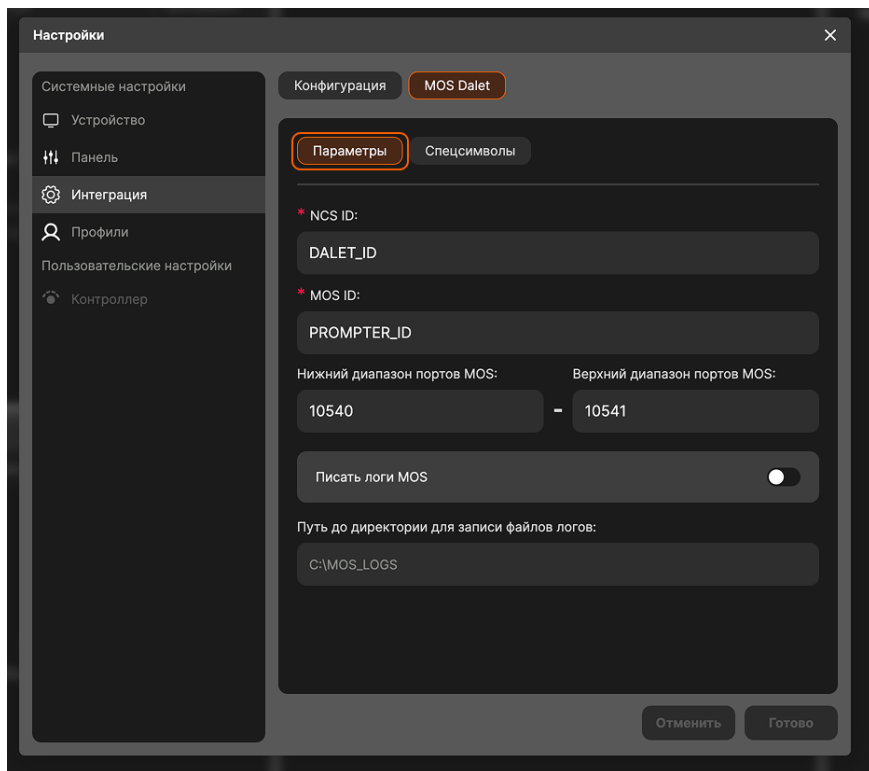
- Перейти в раздел "Интеграция"



- В разделе "Интеграция" открыть вкладку "MOS Dalet"



- Перейти во вкладку "Параметры"



- Заполнить поля, необходимые для подключения
- NCS ID
- MOS ID
- Нижний диапазон портов MOS  
Начальный порт диапазона, используемого для связи по MOS.
- Верхний диапазон портов MOS  
Конечный порт диапазона, используемого для связи по MOS.

- Писать логи MOD

Если переключатель включен - все события, связанные с MOS, будут записываться в лог-файл

Параметры Спецсимволы

\* NCS ID:  
DALET\_ID

\* MOS ID:  
PROMPTER\_ID

Нижний диапазон портов MOS: 10540 - Верхний диапазон портов MOS: 10541

Писать логи MOS

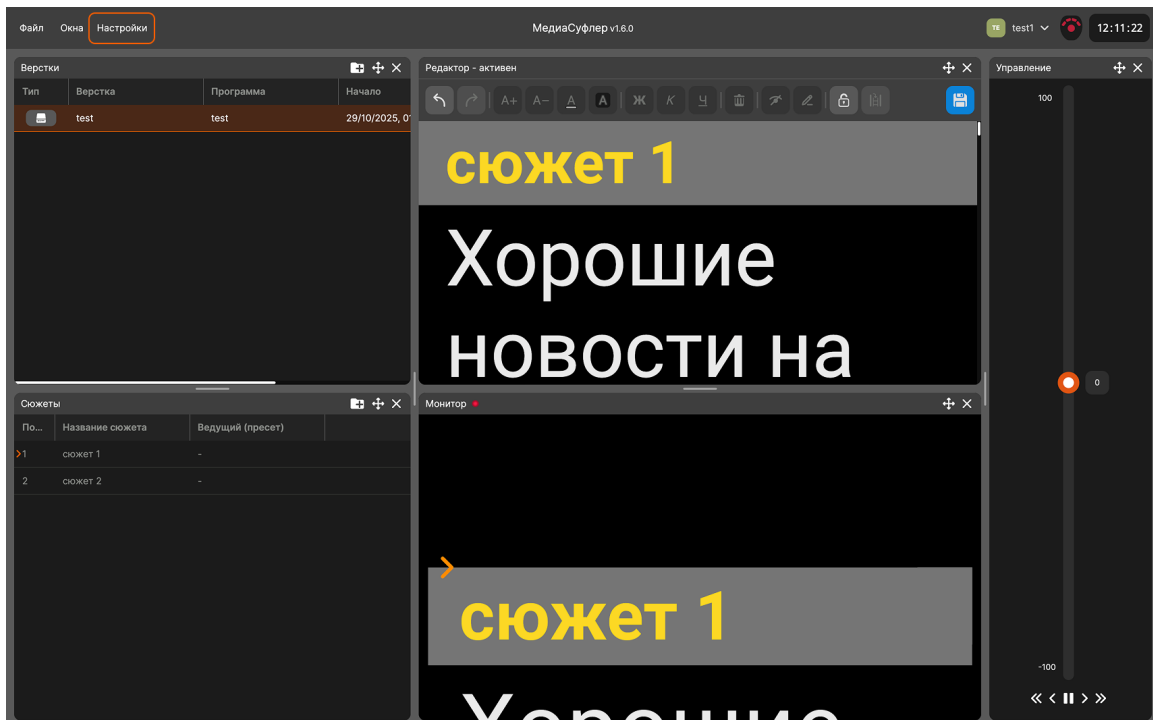
Путь до директории для записи файлов логов:  
C:\MOS\_LOGS

- Для сохранения настроек нажать "Готово"

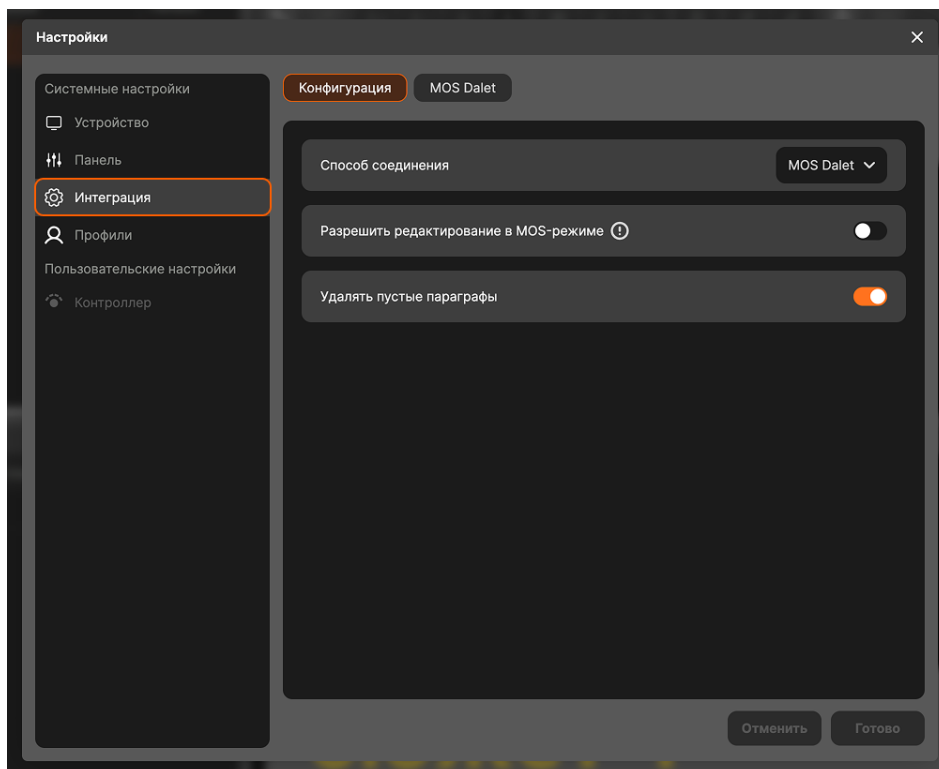
## ▼ Установка соединения

### Установка соединения

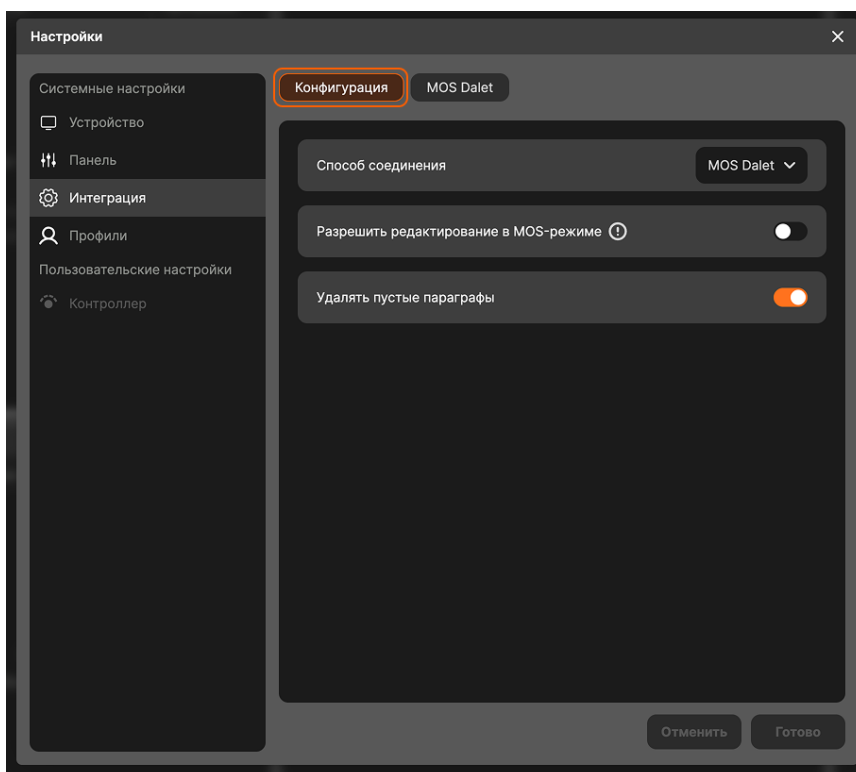
- Чтобы установить активное подключение, необходимо перейти в "Настройки"



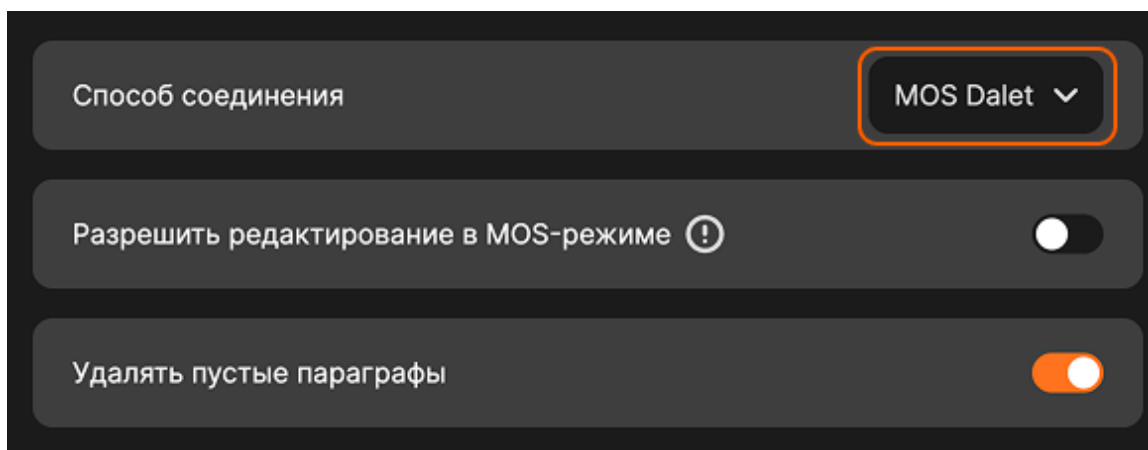
- Перейти в раздел "Интеграция"



- В разделе "Интеграция" открыть вкладку "Конфигурация"



- В поле "Способ соединения" выбрать "MOS Dalet"

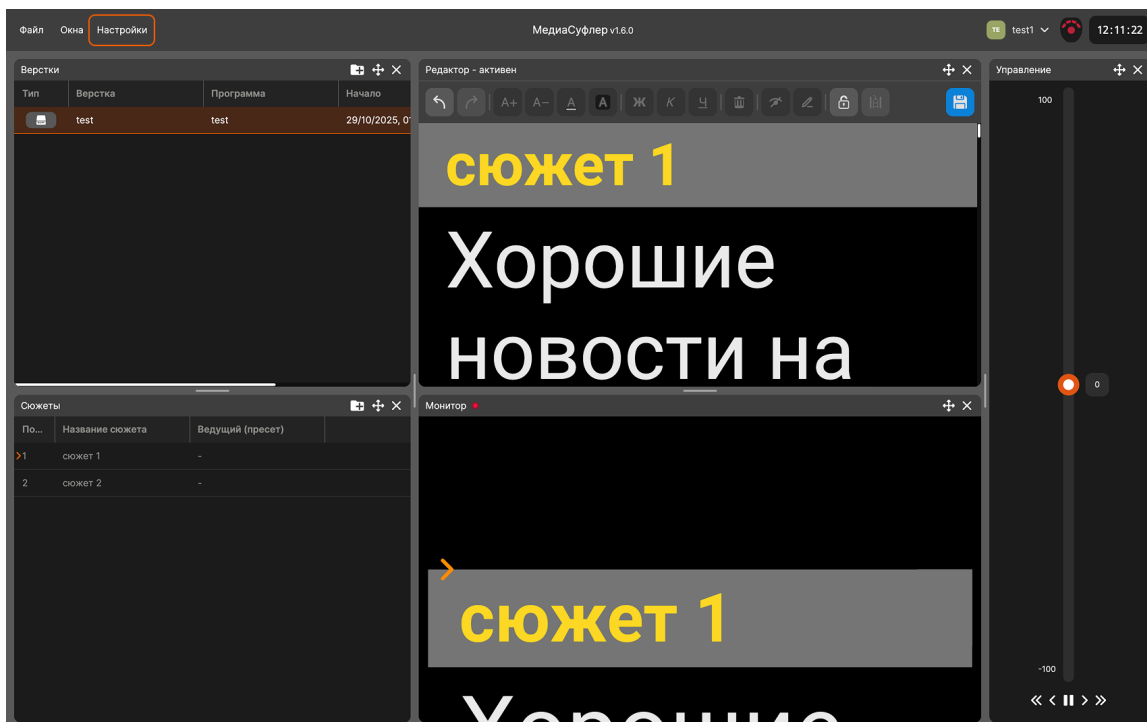


- Для установки соединения нажать кнопку "Готово"
- Если подключение к MOS установлено успешно - начинается прослушивание канала связи для получения и обработки данных

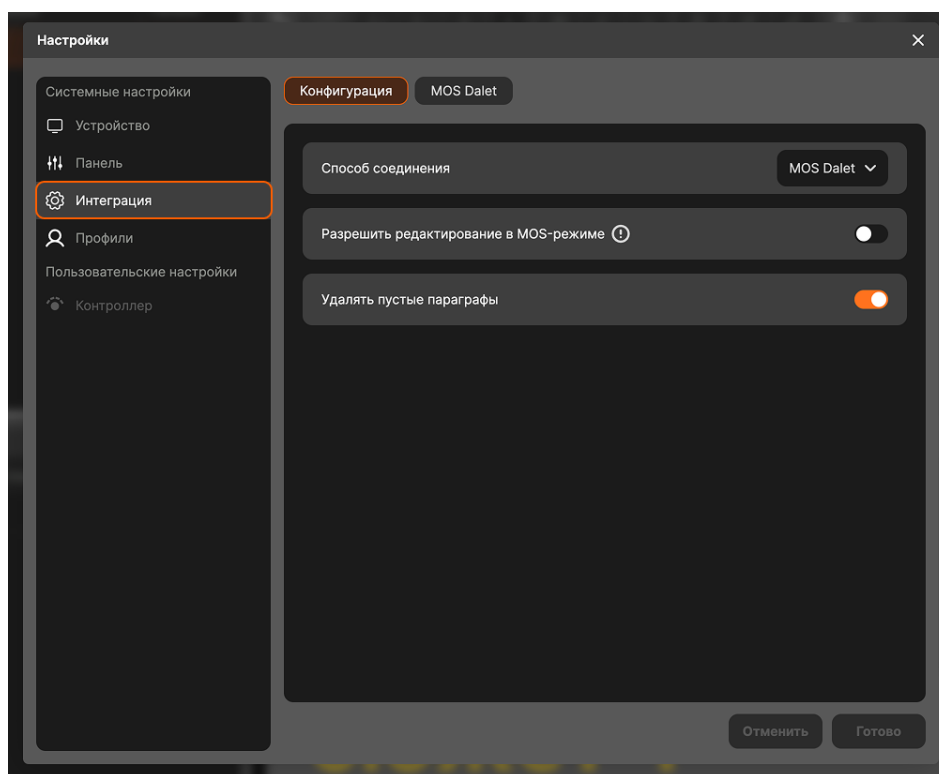
## ▼ Редактирование в MOS-режиме

### Редактирование в MOS-режиме

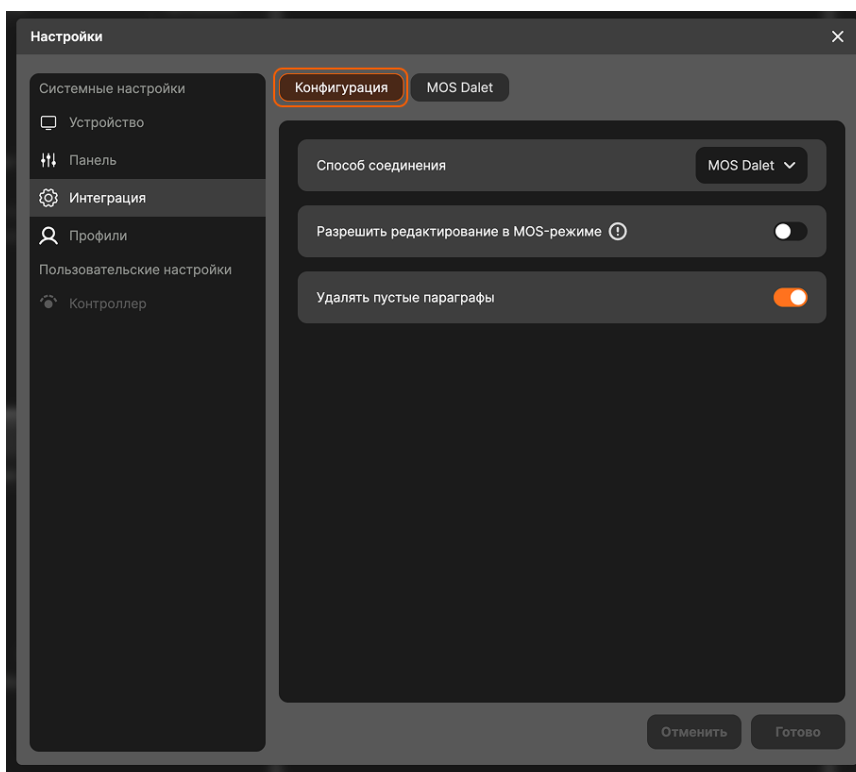
- Для разрешения редактирования версток, поступающих через MOS, необходимо перейти в "Настройки"



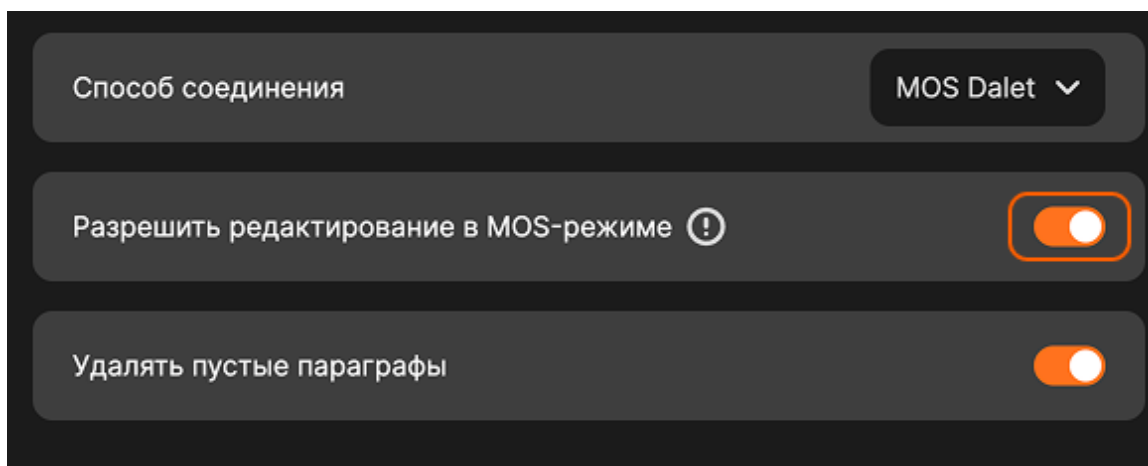
- Перейти в раздел "Интеграция"



- В разделе "Интеграция" открыть вкладку "Конфигурация"



- Активировать переключатель "Разрешить редактирование в MOS-режиме"

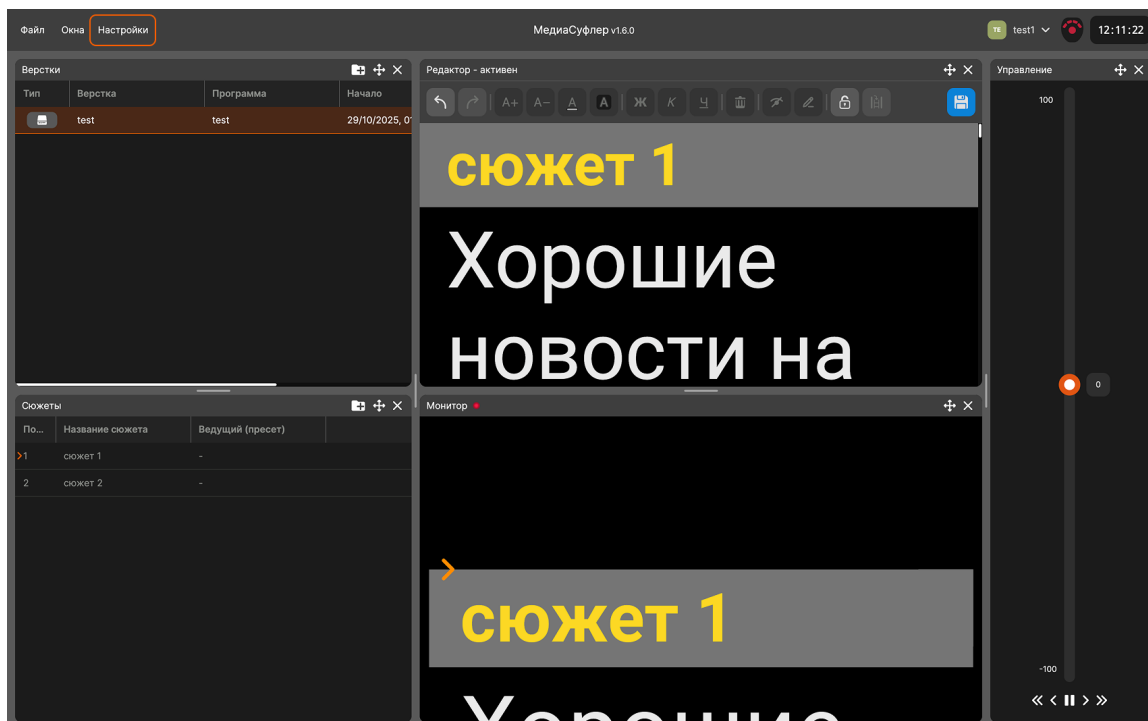


- Для сохранения настройки нажать кнопку "Готово"

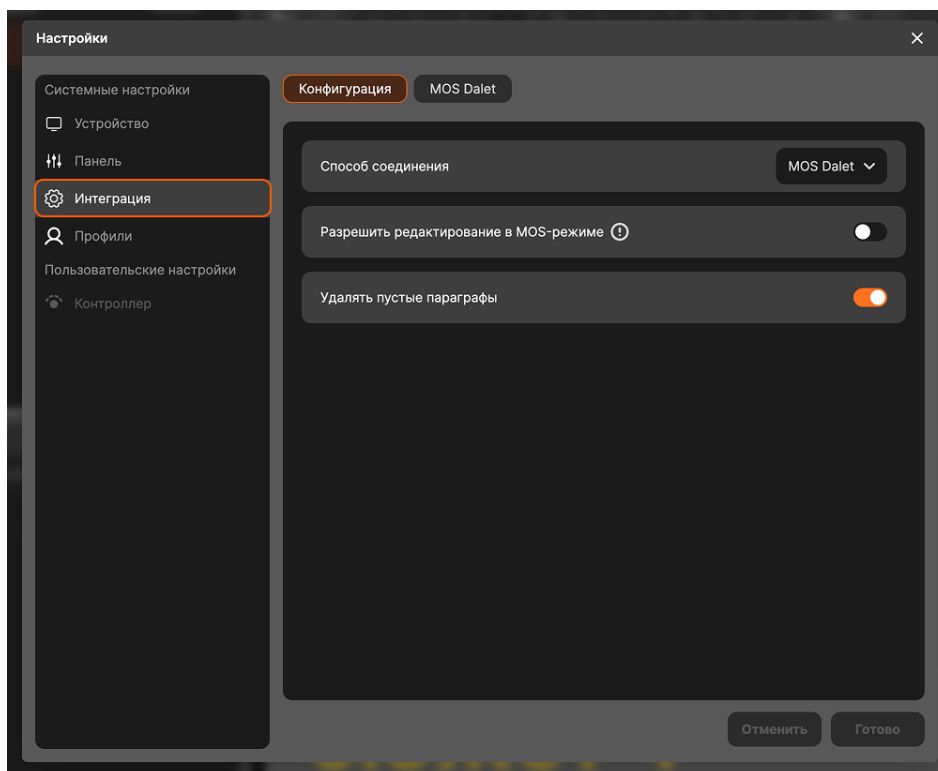
## ▼ Удаление пустых параграфов

### Удаление пустых параграфов

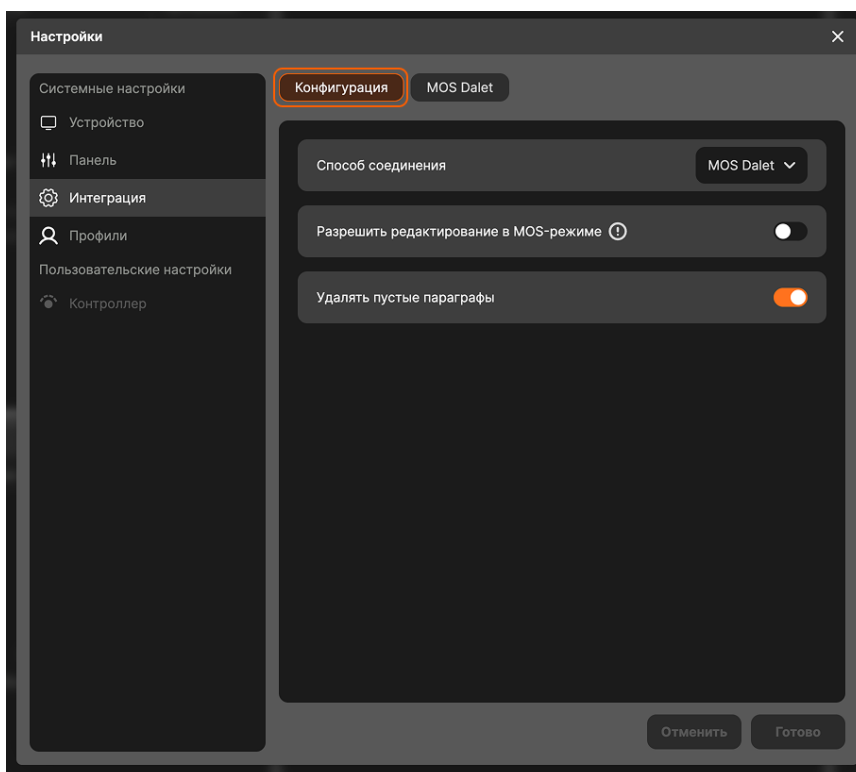
Функция удаление пустых параграфов позволяет автоматически удалять лишние множественные пробелы в текстах сюжетов, передаваемых по MOS протоколу



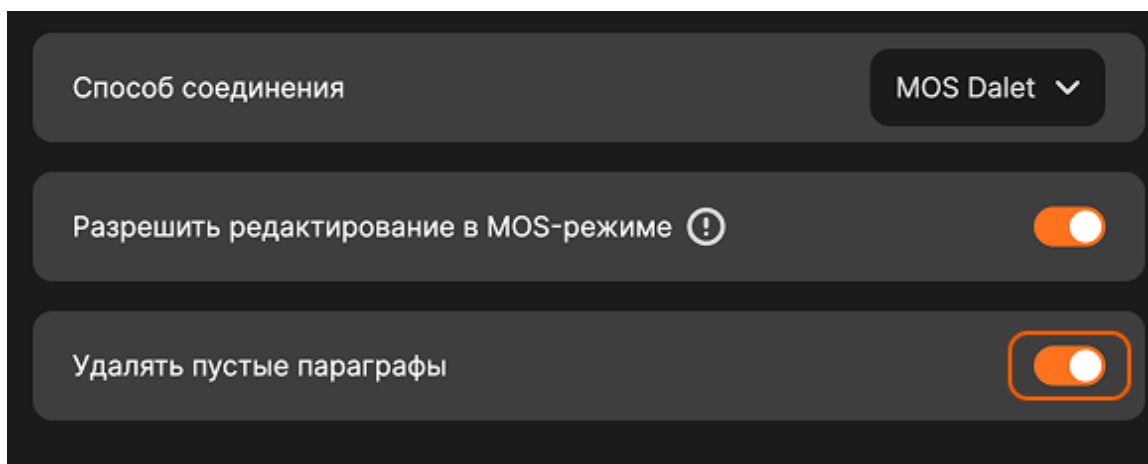
- Перейти в раздел "Интеграция"



- В разделе "Интеграция" открыть вкладку "Конфигурация"



- Активировать переключатель "Удалять пустые параграфы"

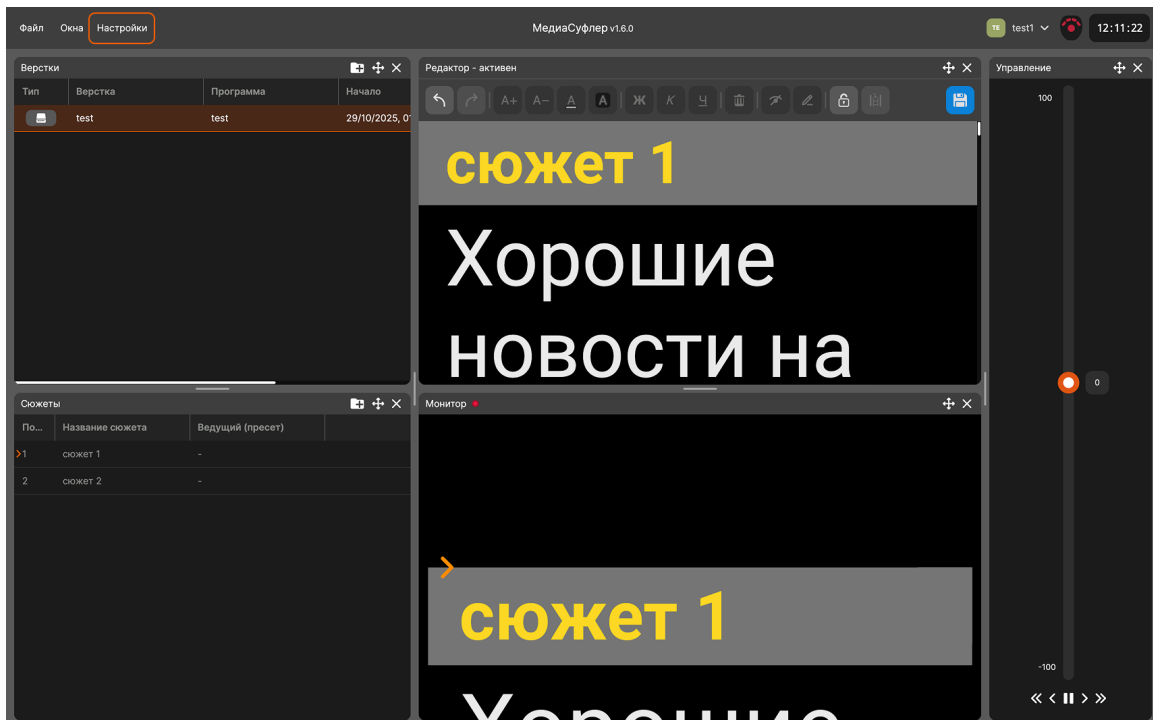


- Для применения изменений нажать кнопку "Готово"

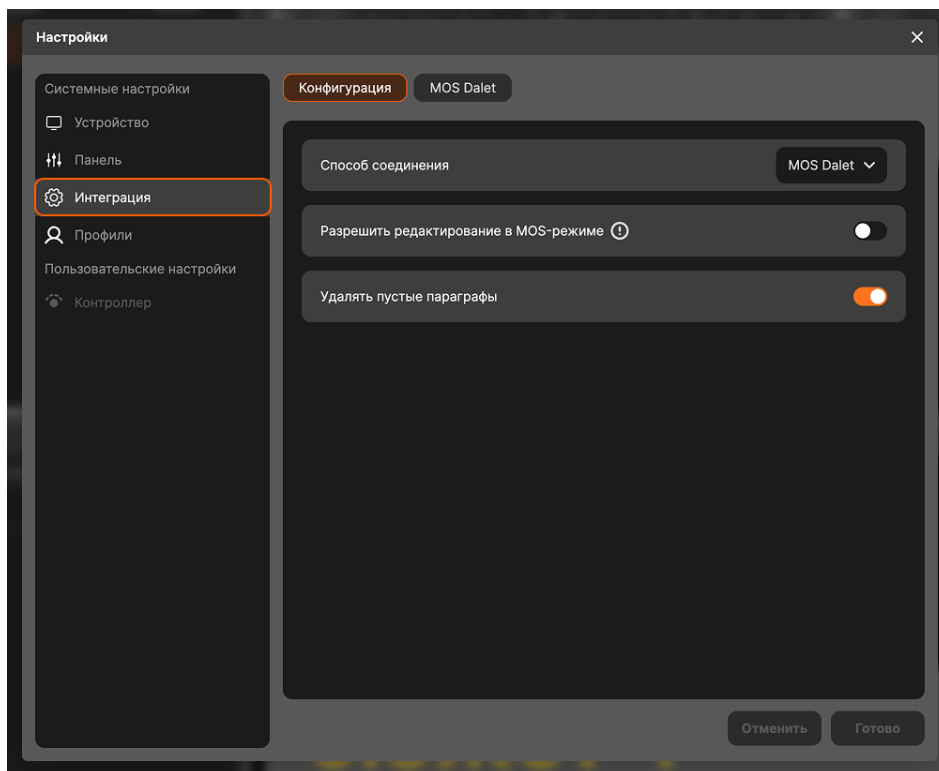
## ▼ Отключение соединения

### Отключение соединения

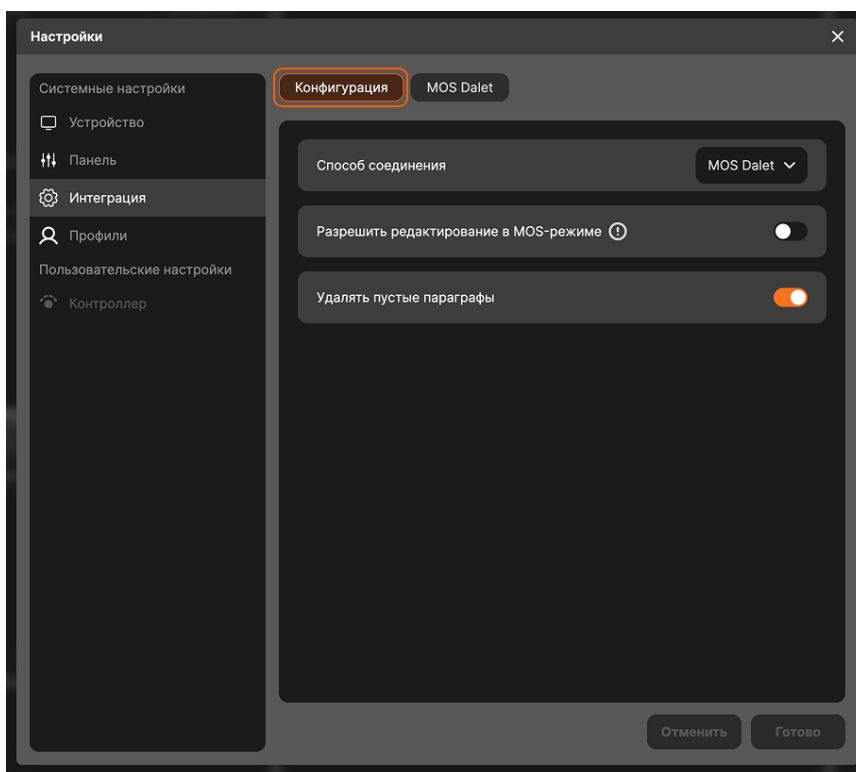
- Чтобы установить активное подключение, необходимо перейти в "Настройки"



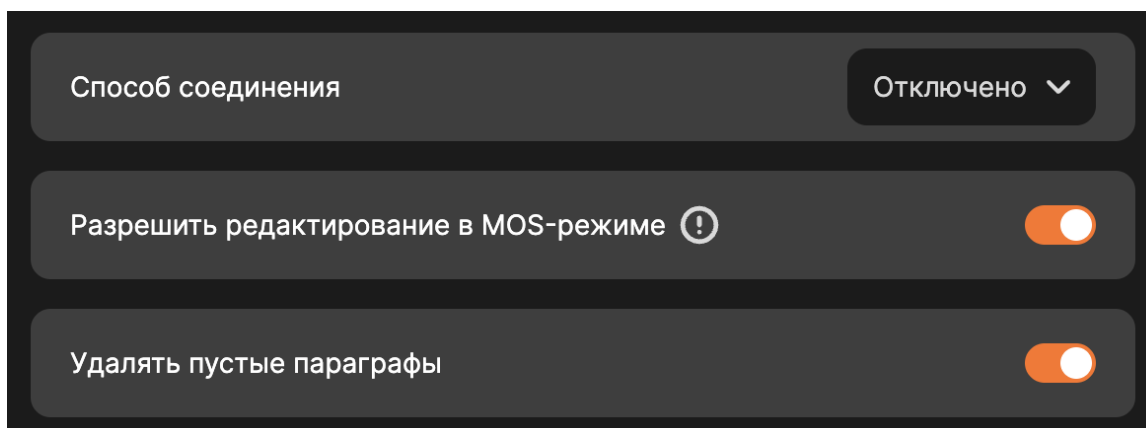
- Перейти в раздел "Интеграция"



- В разделе "Интеграция" открыть вкладку "Конфигурация"



- В поле "Способ соединения" выбрать "Отключено"

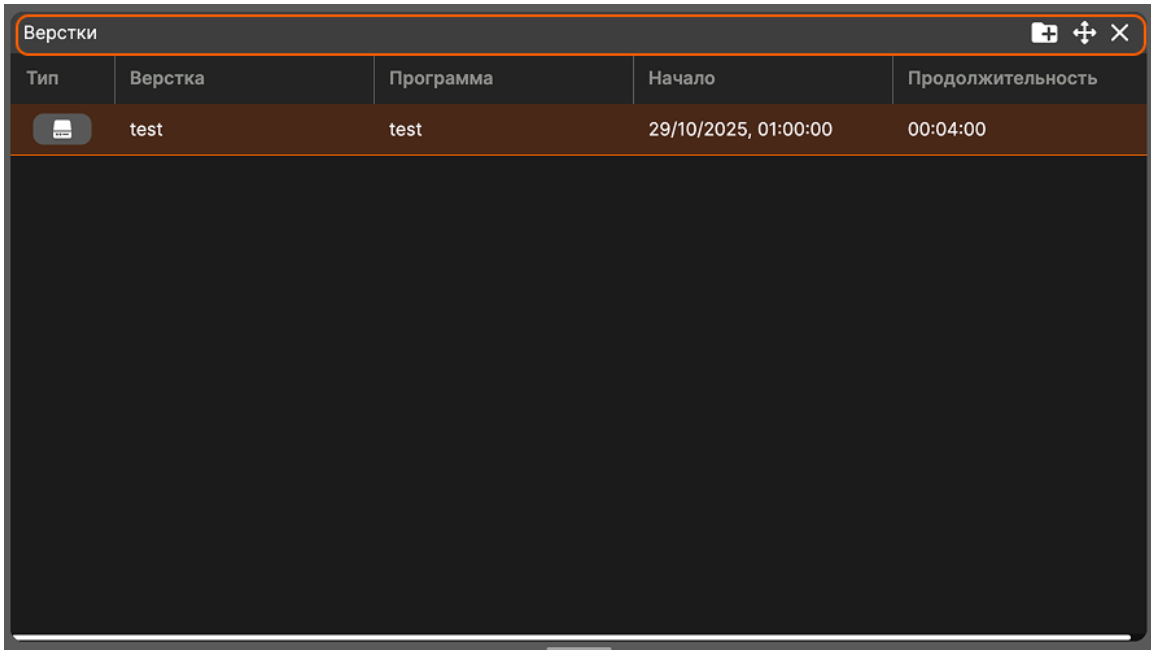


- Для отключения соединения нажать кнопку "Готово"

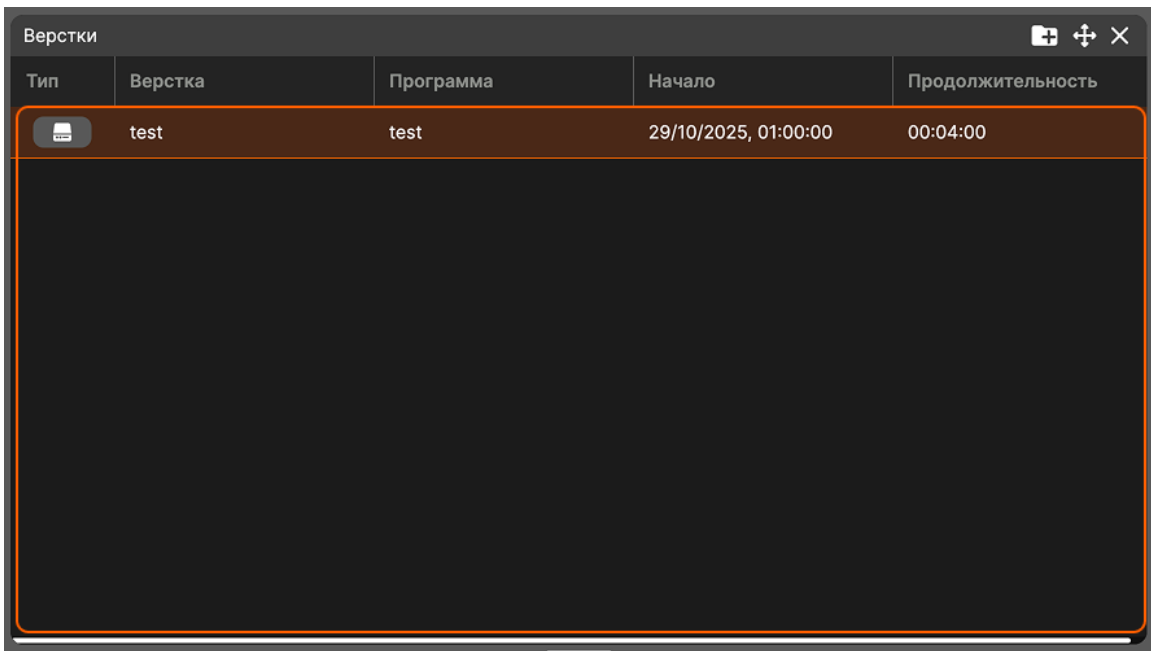
## 1.5 Верстки

Экран "Верстки" состоит из 2-х основных частей

- Тулбара, содержащего кнопки • для работы с отображением экрана



- Таблицы активных версток



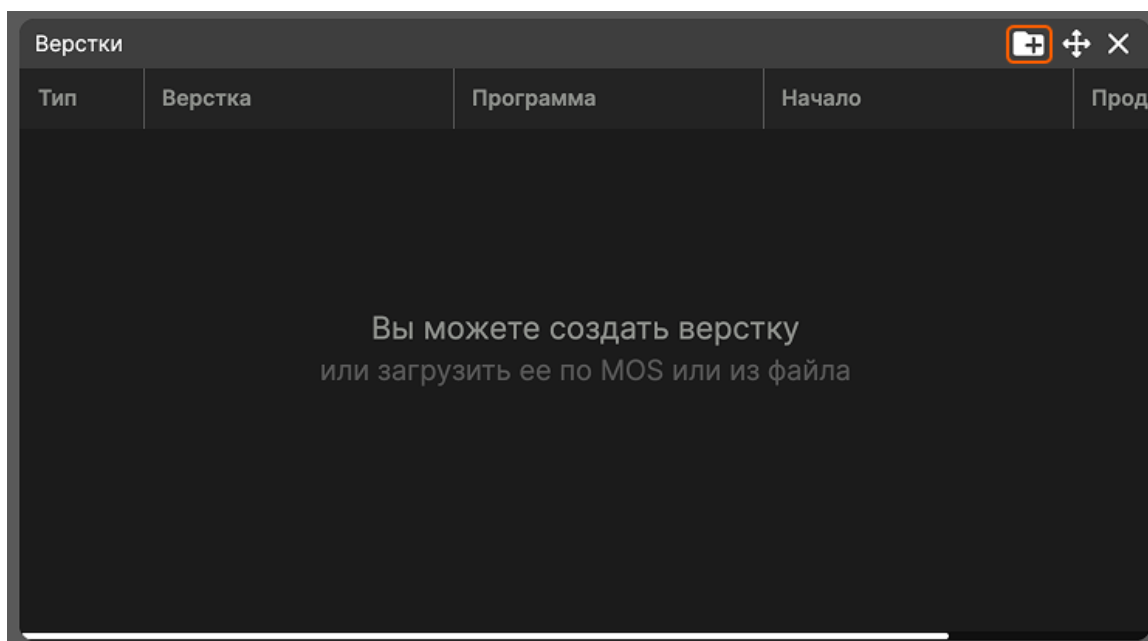
### Работа с верстками

Важно! Допустимо наличие только одной не-MOS верстки (локальной или выгруженной). При попытке создать новую не-MOS верстку - существующая будет автоматически удалена

## ▼ Создание локальной верстки

### Создание локальной верстки

- Для создания локальной верстки необходимо нажать на кнопку "Создание верстки"



- В модальном окне "Создание верстки" заполнить все необходимые поля для создания новой верстки

- Для сохранения верстки нажать "Создать"

**Создание верстки** ✕


Название:

Программа:

Начало  
 🗓 ✕

Продолжительность:

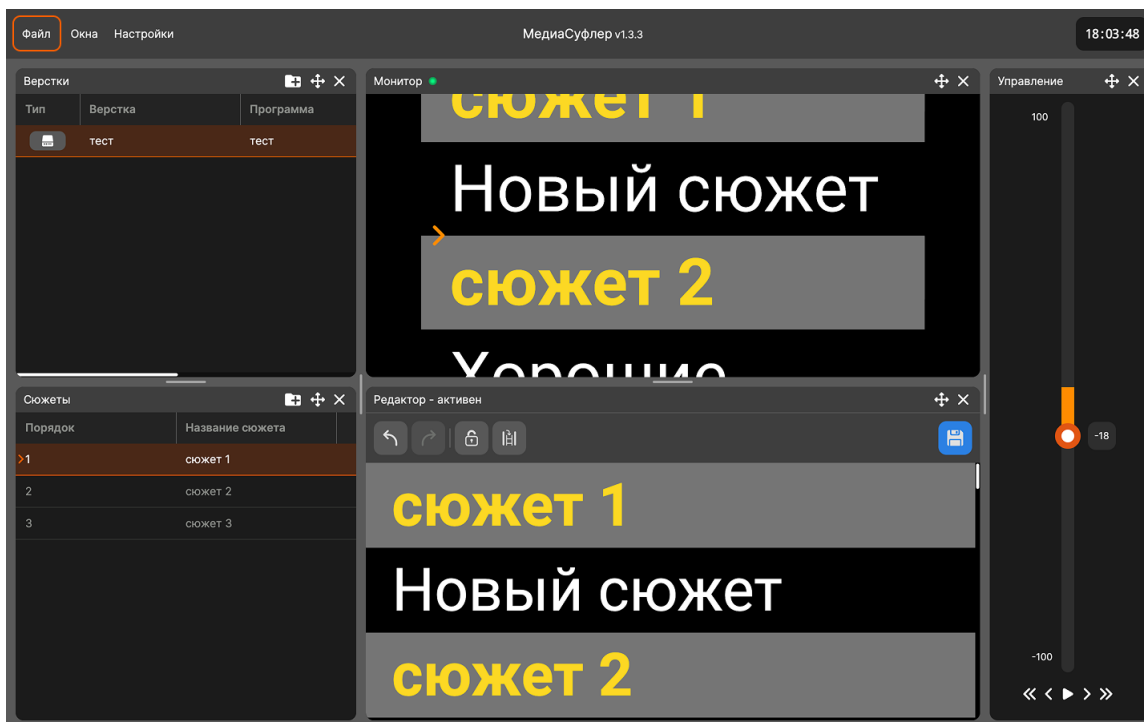
- Созданная верстка отобразится в списке

Верстки <span>🗪 + ✕</span>				
Тип	Верстка	Программа	Начало	Продолжительность
	Тестовая программа	Тестовая программа	29/10/2025, 01:00:00	00:05:00

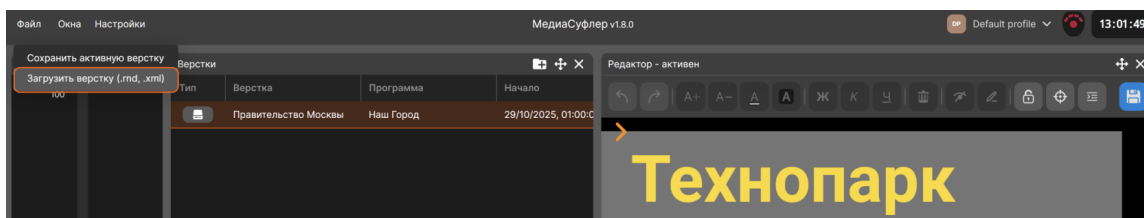
## ▼ Импорт верстки

### Импорт верстки

- Чтобы импортировать верстку с локального устройства, необходимо нажать на кнопку «Файл», расположенную в верхнем тулбаре



- Нажать "Загрузить верстку" и выбрать файл для загрузки. Для загрузки допустимы файлы с расширением .rnd и .xml



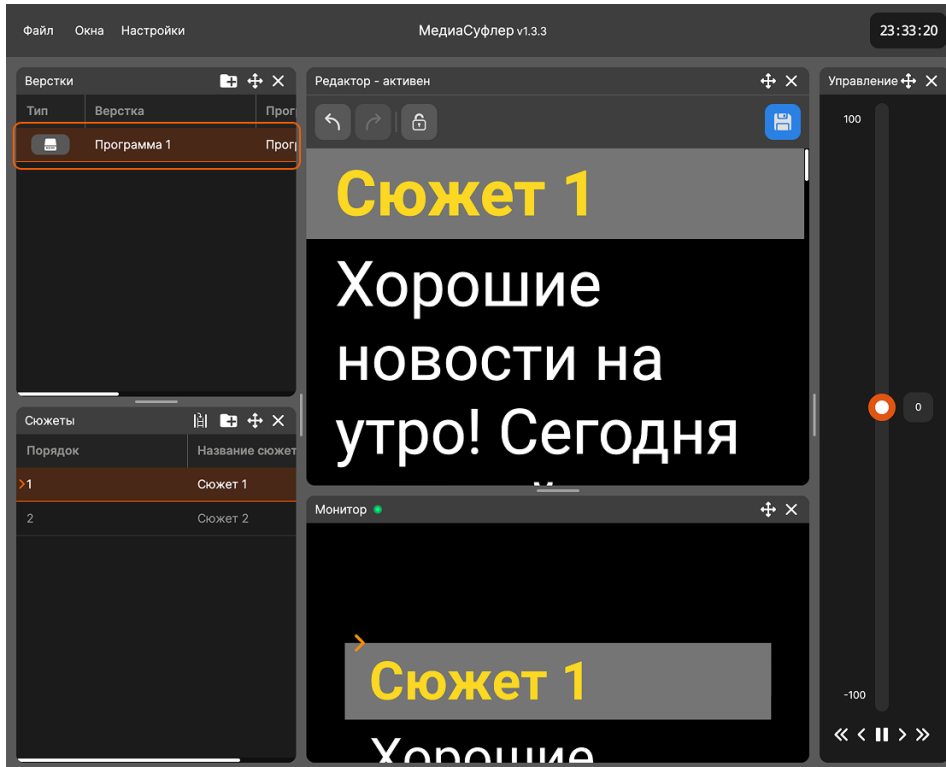
Для корректной загрузки XML-верстки необходимо выполнить предварительную настройку в Dalet:

- В Dalet необходимо добавить XSL-шаблон
- XSL-шаблон - это файл преобразования, который определяет структуру и формат XML-верстки, чтобы она корректно обрабатывалась в системе (шаблон предоставляется вместе с системой)
- После добавления шаблона выполнить экспорт верстки из Dalet в формате .xml  
При экспорте с использованием настроенного XSL-шаблона XML-файл будет иметь корректную структуру и сможет быть успешно загружен в систему

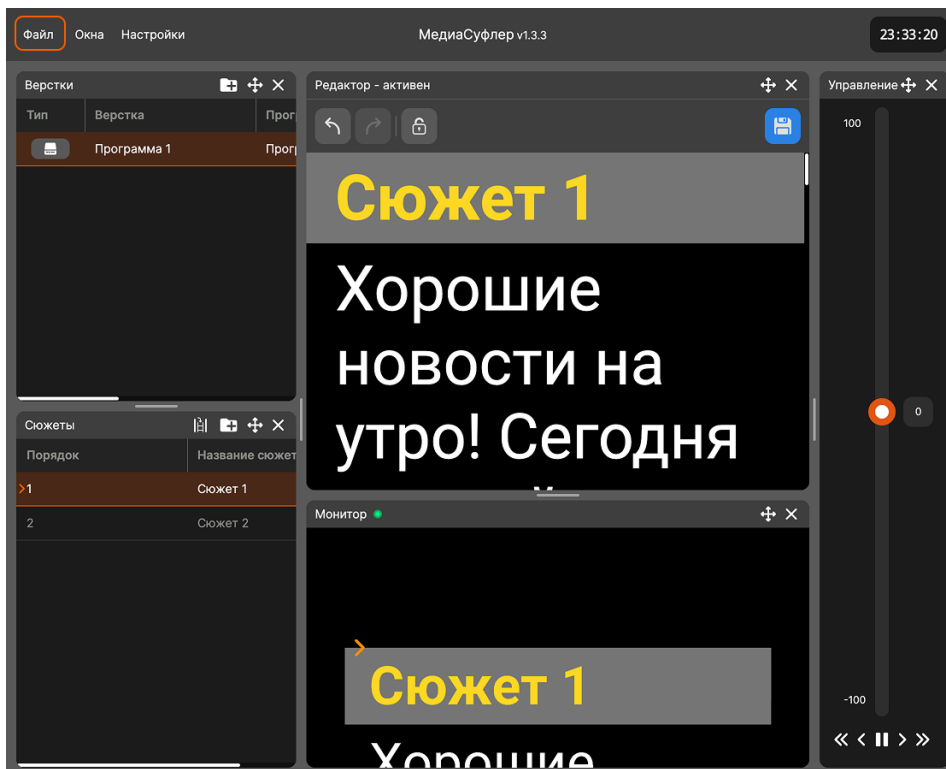
## ▼ Экспорт версток

### Экспорт версток

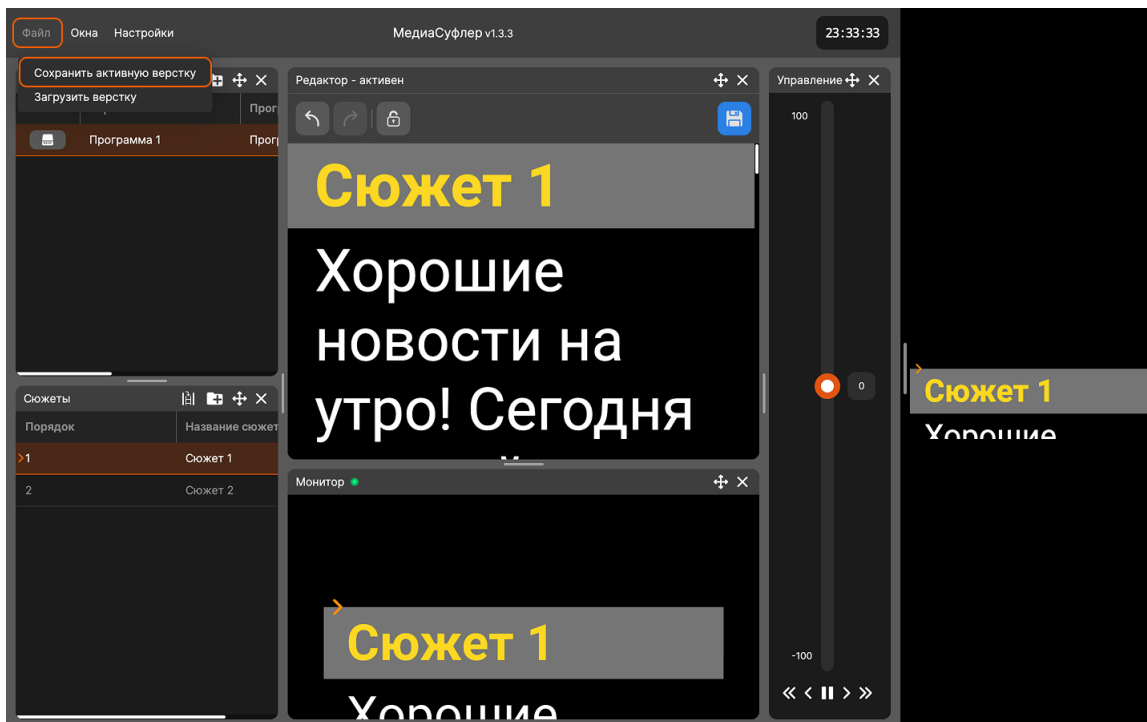
- Чтобы экспортировать верстку, необходимо выбрать её в таблице. Будет сохранена только активная верстка.



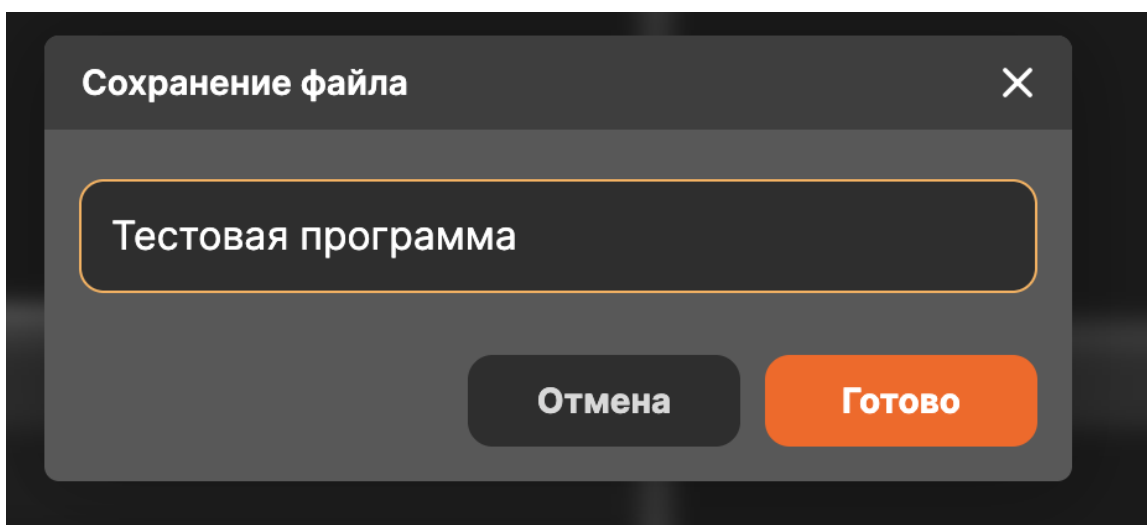
- Нажать на кнопку «Файл», расположенную в верхнем тулбаре



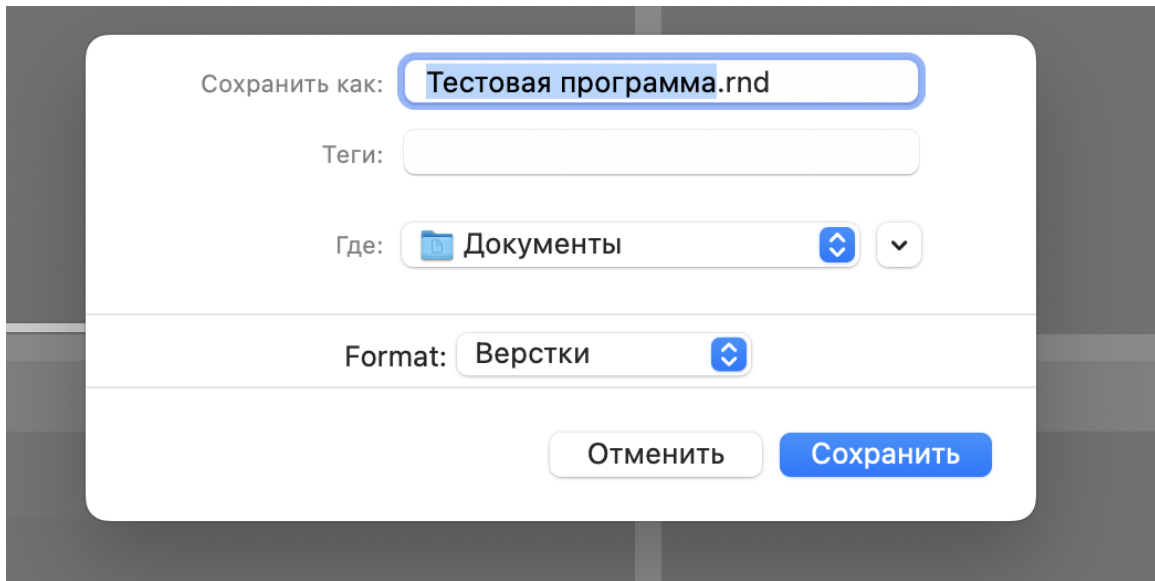
- Нажать "Сохранить активную верстку"



- Определить наименование файла, с которым будет сохранена верстка, и нажать "Готово"



- Выбрать место, куда будет выгружен файл

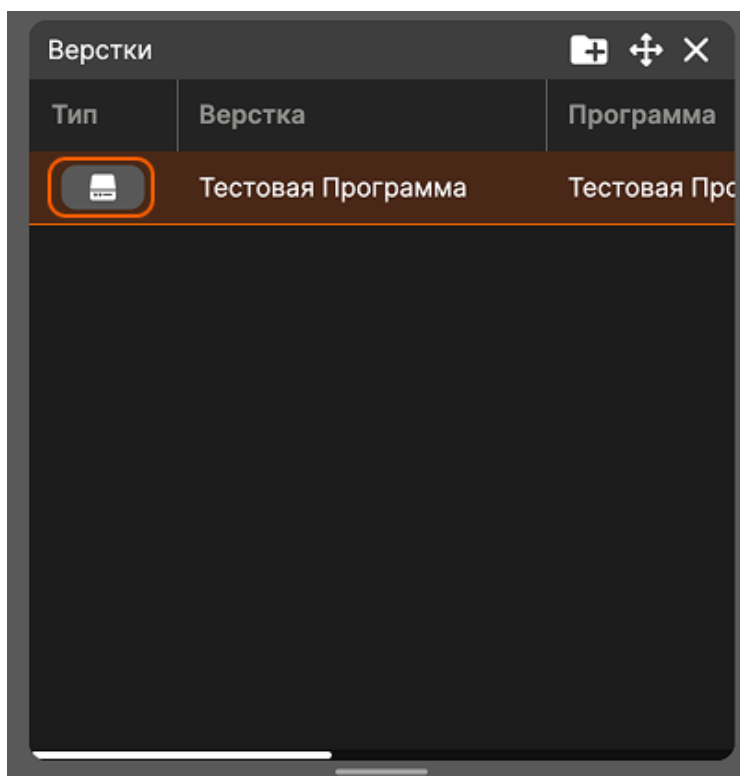


## Работа с таблицей версток

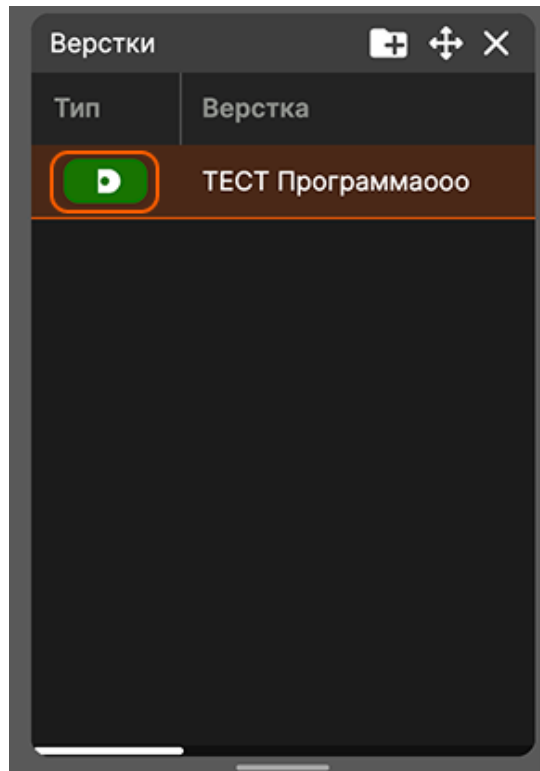
## ▼ Отображение версток

### Отображение версток

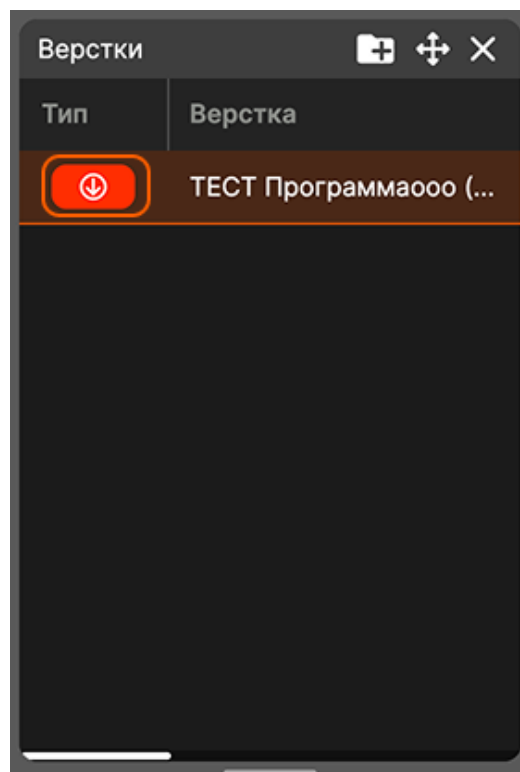
- Все верстки отображаются в таблице версток, содержащей следующие поля:
- Тип: определяет источник и статус верстки. Возможны следующие значения:
- Локальная - верстка, созданная на текущем устройстве
- Важно! одновременно может существовать только одна локальная верстка



- MOS - верстка, полученная по каналу связи



- Выгруженная - ранее MOS верстка, статус которой изменился на локальный в результате потери соединения. Важно! Такая верстка остаётся доступной, но больше не синхронизируется с внешним источником



- Верстка: название верстки
- Программа: программа верстки
- Начало: Планируемое время начала эфира

Верстки



Тип	Верстка	Программа	Начало	Продолжительность
-----	---------	-----------	--------	-------------------



test

test

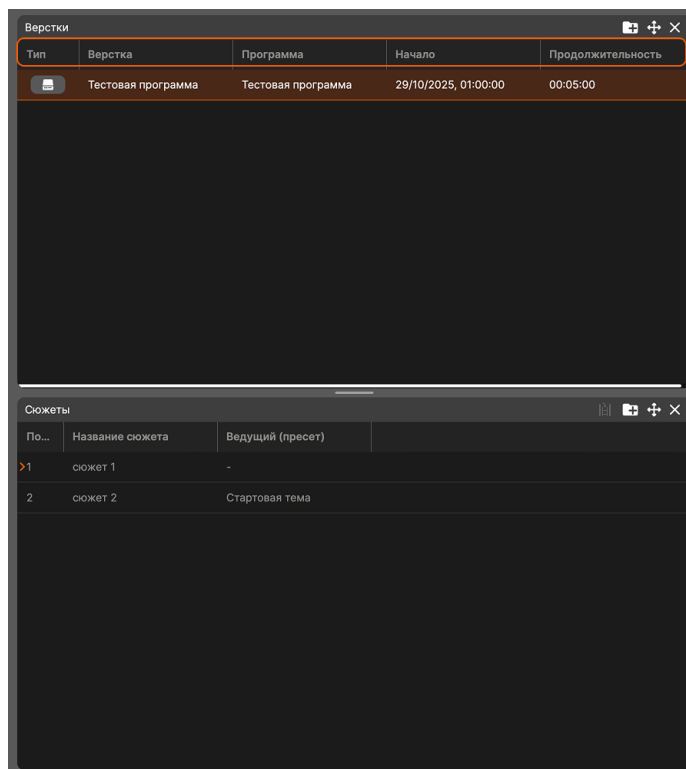
29/10/2025, 01:00:00

00:04:00


## ▼ Переключение между верстками

### Переключение между верстками

- Список сюжетов, который отображается в экране "Сюжеты", зависит от выбранной верстки в окне "Верстки". Переключение между верстками осуществляется с помощью клика по нужной строке.



После выбора новой верстки, активный список сюжетов в экране "Сюжеты" будет обновлен соответственно.

Верстки				
Тип	Верстка	Программа	Начало	Продолжительность
	Тестовая программа	Тестовая программа	29/10/2025, 01:00:00	00:05:00

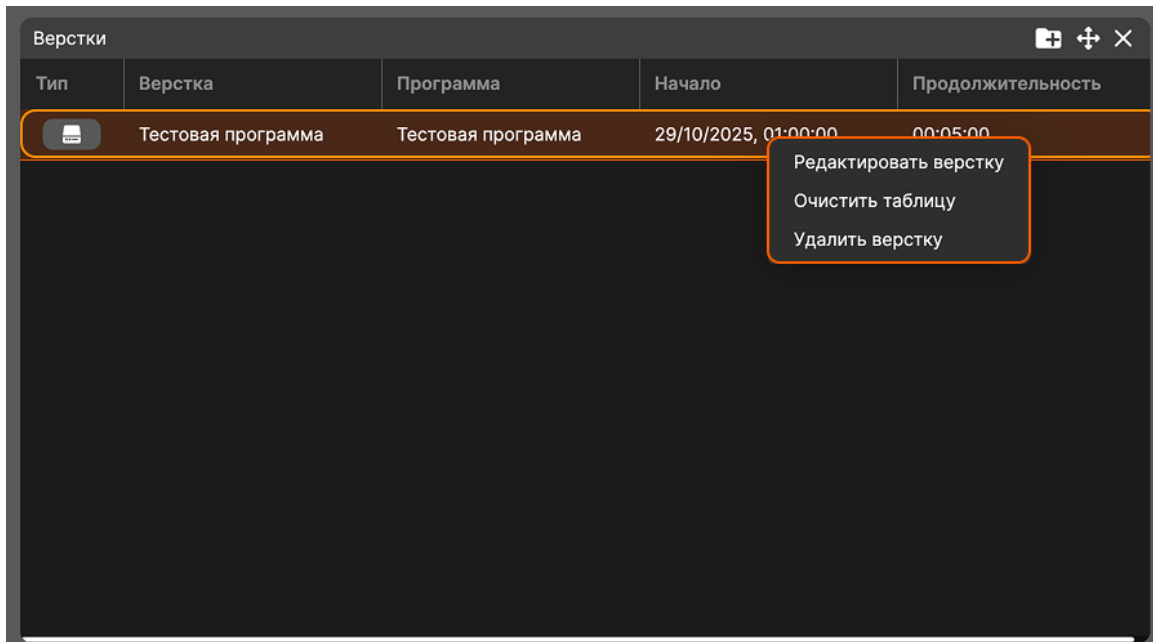
  

Сюжеты		
По...	Название сюжета	Ведущий (пресет)
>1	сюжет 1	-
2	сюжет 2	Стартовая тема

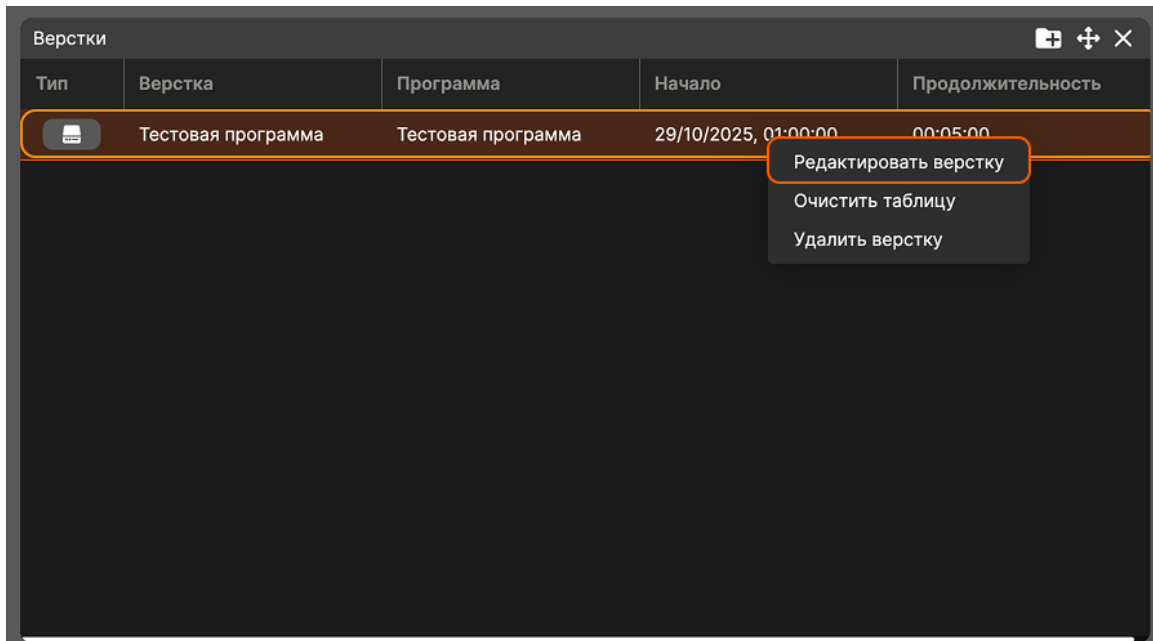
## ▼ Редактирование версток

### Редактирование версток

- Для редактирования версток необходимо нажать ПКМ на элемент таблицы



- Выбрать "Редактировать верстку"



- В открывшемся окне "Изменение верстки" внести требуемые изменения

Изменение верстки ✕

Название:  
Тестовая программа

Программа:  
Тестовая программа

Начало  
29/10/2025 01:00:00 🗓 ✕

Продолжительность:  
00:05:00

Отмена Изменить

- Для применения изменений нажать "Изменить"

Изменение верстки ✕

Название:  
Тестовая программа

Программа:  
Тестовая программа

Начало  
29/10/2025 01:00:00 🗓 ✕

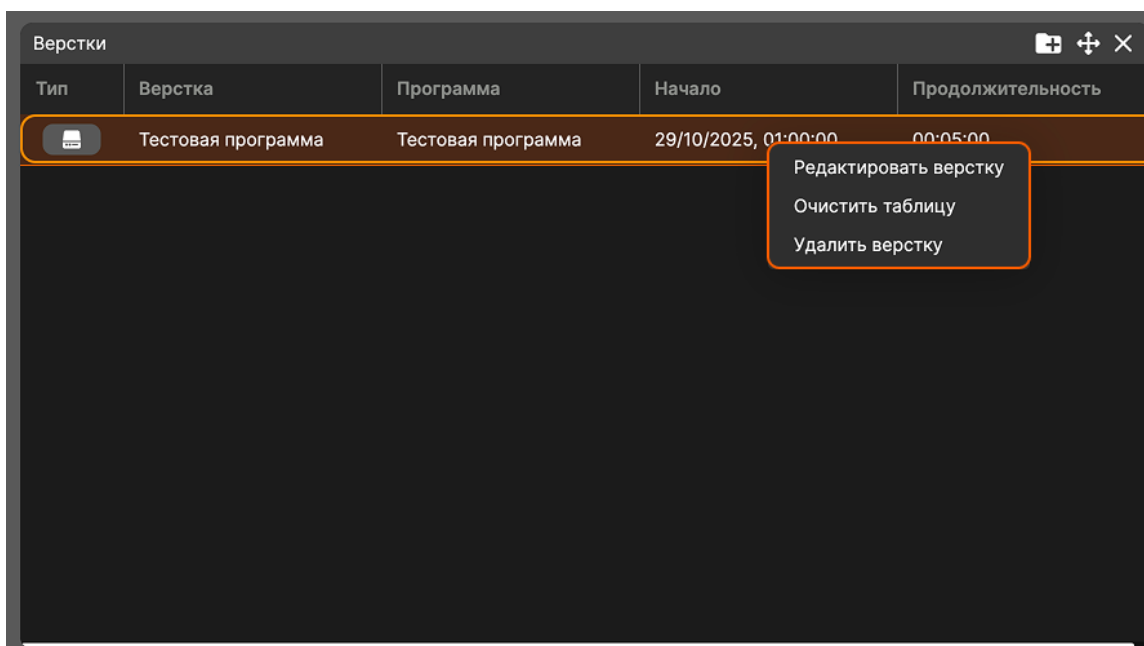
Продолжительность:  
00:05:00

Отмена Изменить

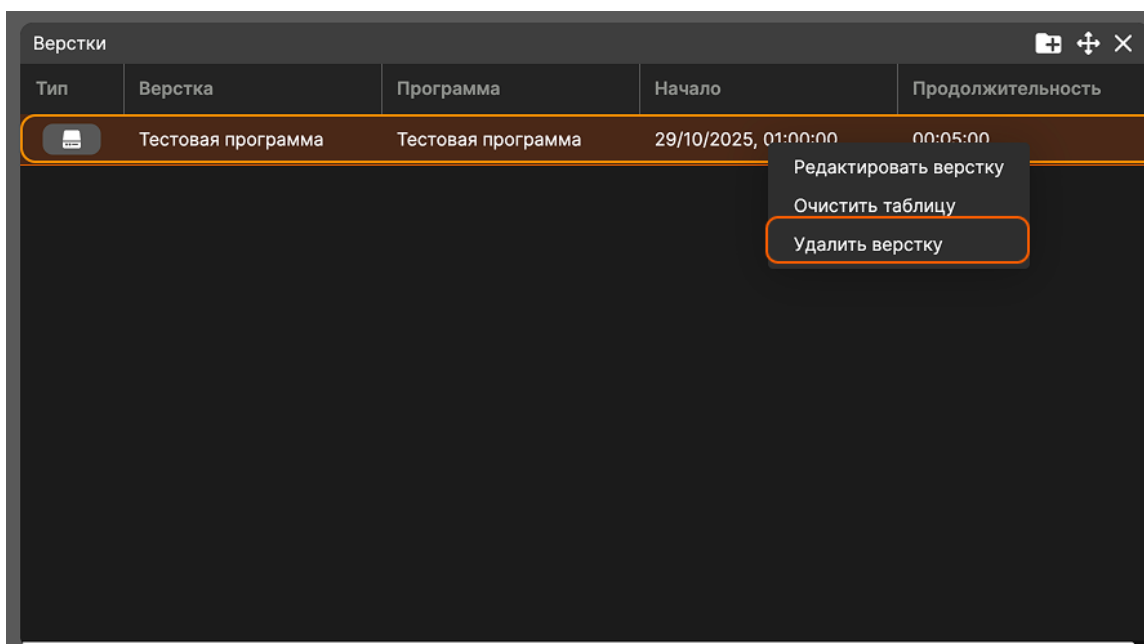
## ▼ Очистка версток

### Очистка версток

- Для очистки таблицы версток необходимо нажать ПКМ на элемент таблицы




- Для удаления выбранной верстки в меню действий выбрать "Удалить верстку"



- Для полного очищения таблицы версток в меню действий выбрать "Очистить таблицу"

Верстки

Тип	Верстка	Программа	Начало	Продолжительность
	Тестовая программа	Тестовая программа	29/10/2025, 01:00:00	00:05:00

- Редактировать верстку
- Очистить таблицу
- Удалить верстку

## 1.6 Сюжеты

Экран "Сюжеты", отображает список сюжетов активной верстки в виде таблицы, содержащей следующие поля:

- порядксюжета
- название сюжета
- ведущий (пресет) - название пресета, используемого для отображения сюжета

Тип	Верстка	Программа	Начало	Продолжительность
	test	test	29/10/2025, 01:00:00	00:09:00

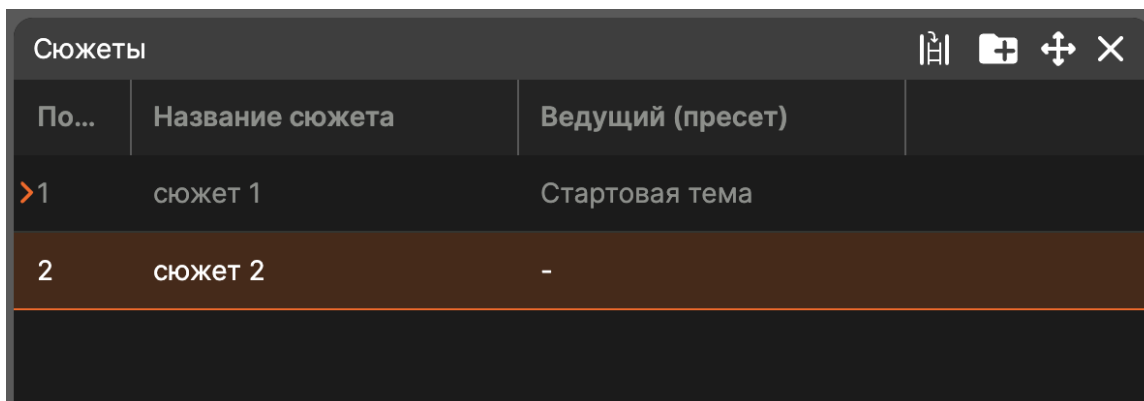
Порядок	Название сюжета	Ведущий (пресет)
>1	сюжет 1	-
2	сюжет 2	-

**Работа с таблицей сюжетов**

## ▼ Выбор сюжета для редактирования

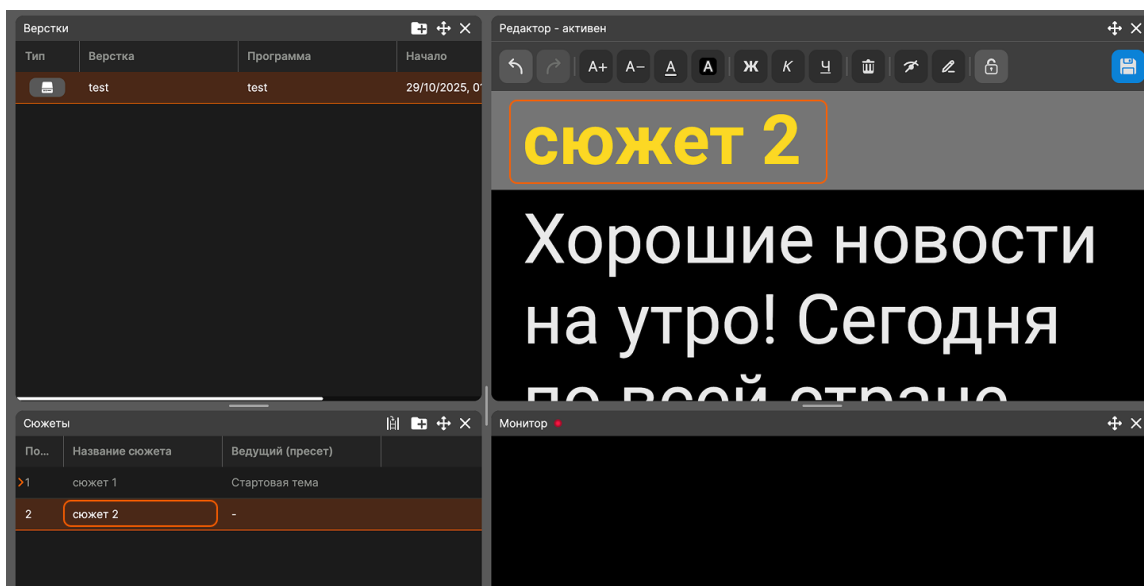
### Выбор сюжета для редактирования

- Выбор сюжета для редактирования осуществляется с помощью клика по соответствующей строке таблицы.



По...	Название сюжета	Ведущий (пресет)
>1	сюжет 1	Стартовая тема
2	сюжет 2	-

- После смены сюжета, выбранный элемент отобразится в экране "Редактор". Важно! Проигрываемый сюжет на экране "Монитор" и на экране суфлера не будет переключен на выбранный сюжет



Верстки

Тип	Верстка	Программа	Начало
test	test	29/10/2025, 0	

Редактор - активен

сюжет 2

Хорошие новости на утро! Сегодня по всей стране

Сюжеты

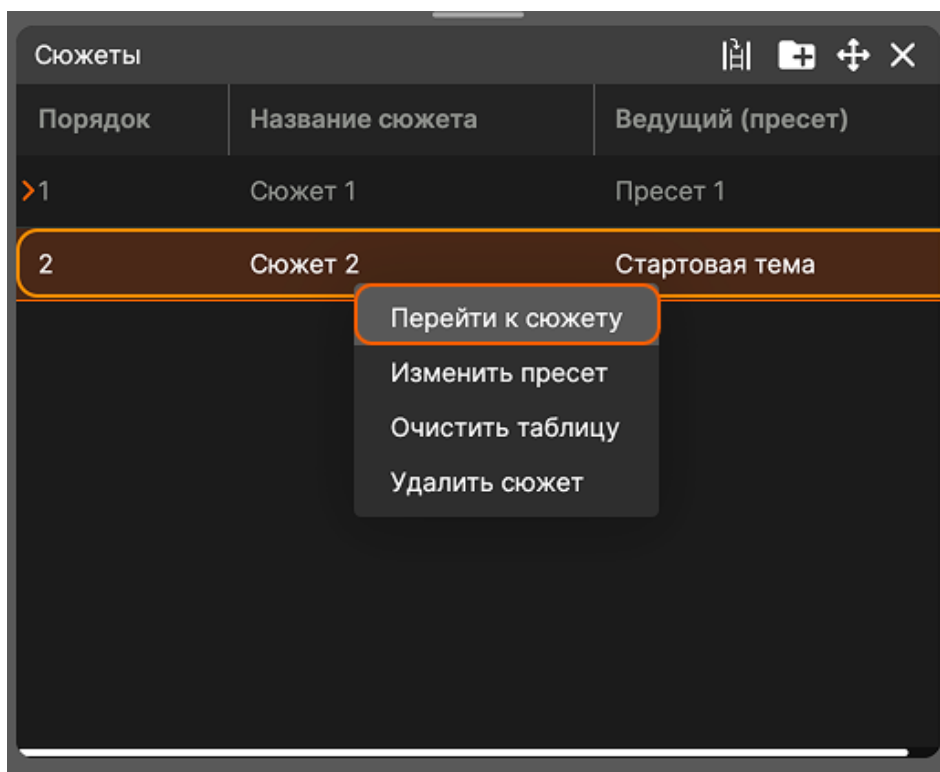
По...	Название сюжета	Ведущий (пресет)
>1	сюжет 1	Стартовая тема
2	сюжет 2	-

Монитор

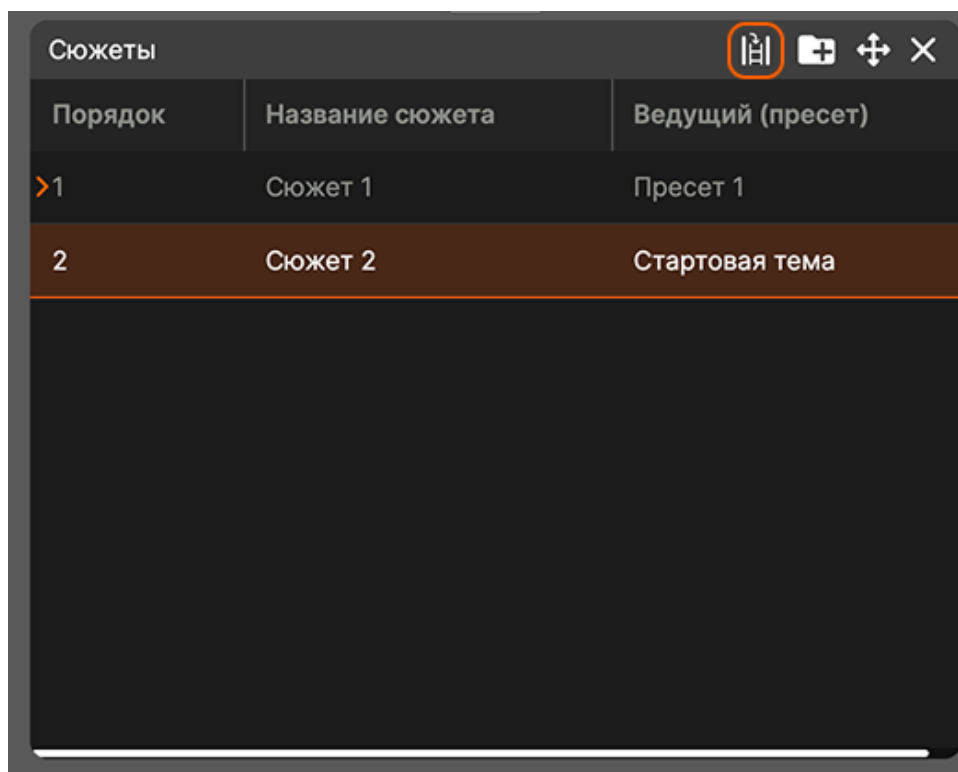
## ▼ Переключение между сюжетами

### Переключение между сюжетами

- Смены проигрываемого сюжета осуществляется через кнопку "Перейти к сюжету", расположенную в меню действий, доступном по нажатию ПКМ на необходимый сюжет

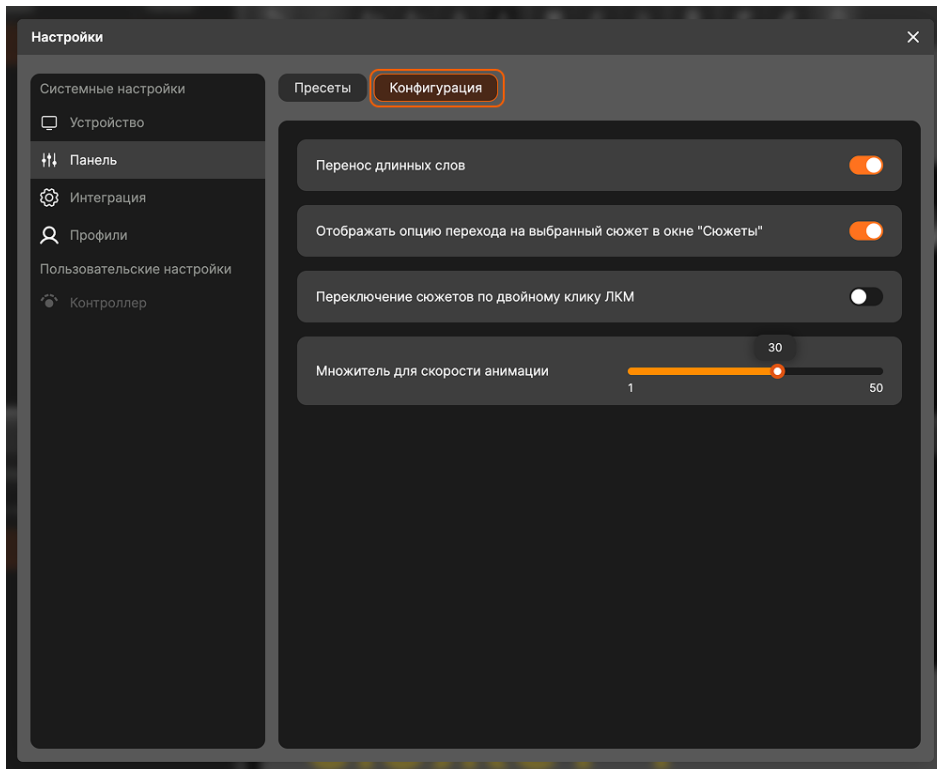


- кнопку "Перейти к выбранному сюжету"

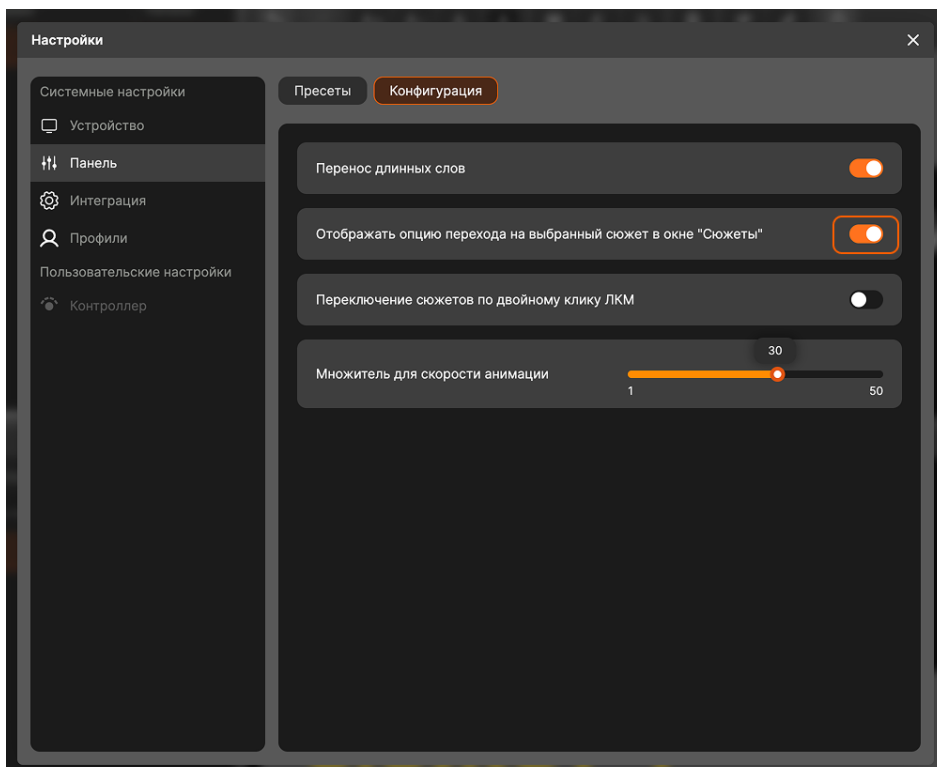


- По двойному клику ЛКМ по сюжету

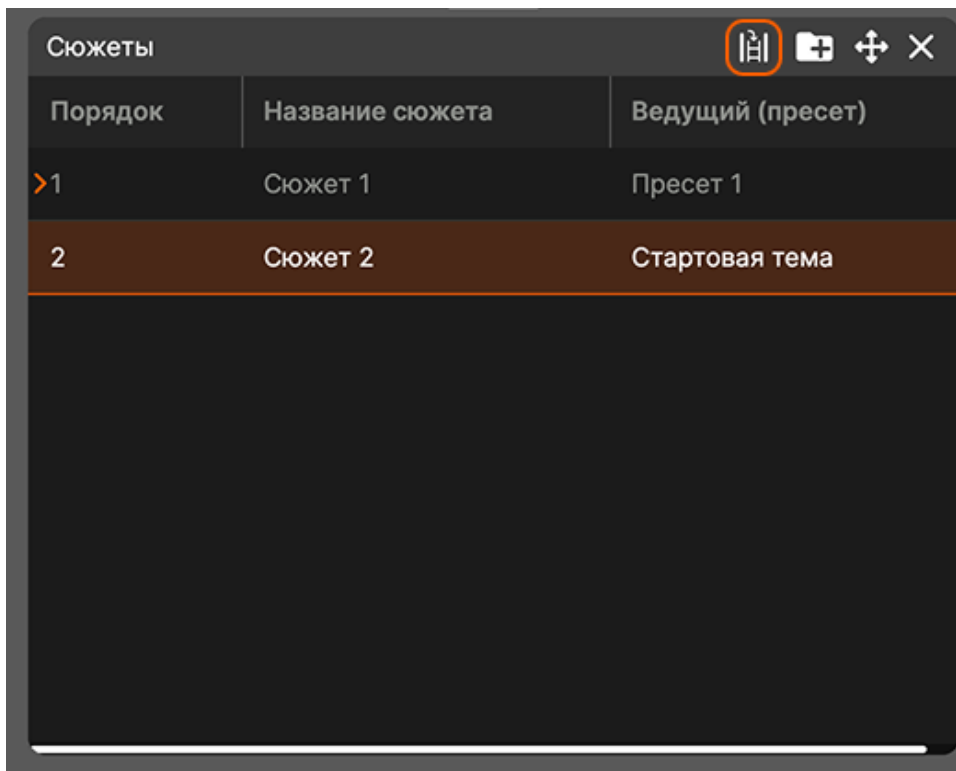




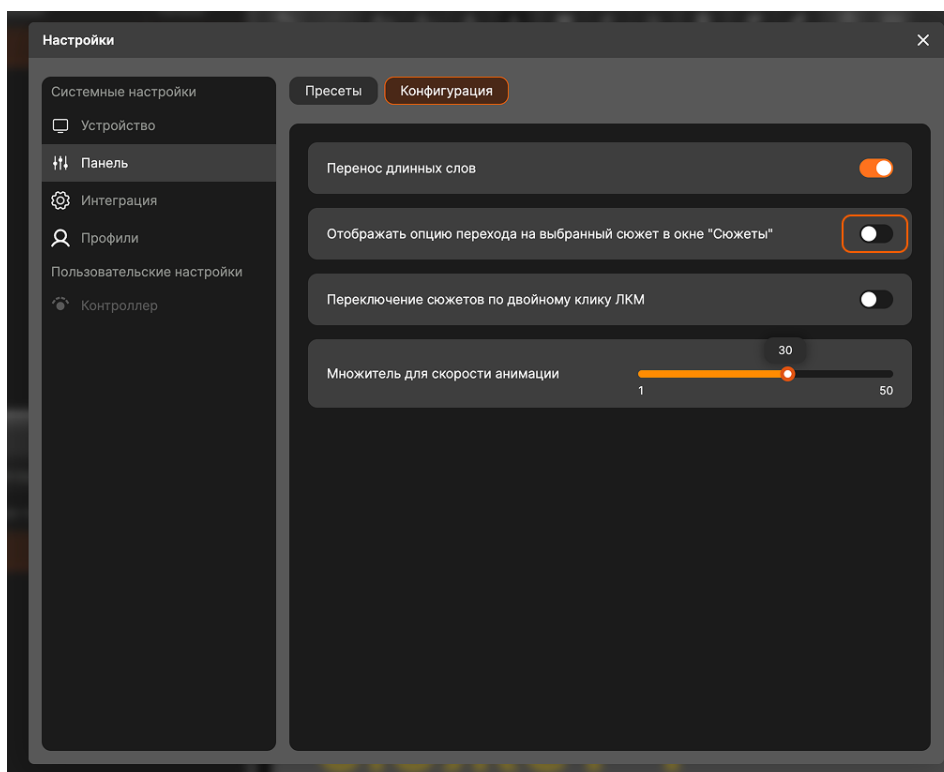
- В поле "Отображать опцию перехода на выбранный сюжет в окне "Сюжеты"" •  
Активировать переключатель



В таком случае кнопка будет расположена в тулбаре экрана "Сюжеты"



- Деактивировать переключатель



В таком случае кнопка будет расположена в тулбаре экрана "Редактор"

Редактор - активен

← → A+ A- А А Ж К Ч ☒ ↻ 📁

✎ 🔒 🔍 ≡ **¶**

**test 3**

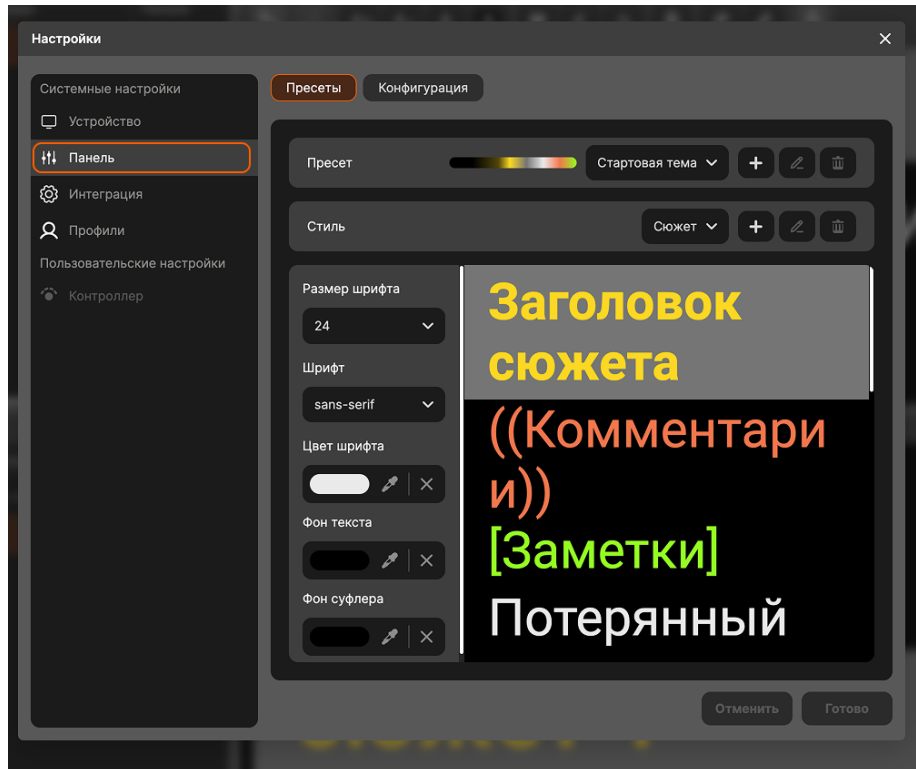
Хорошие новости на утро! Сегодня в стране ожидается тёплая и солнечная погода - идеальное время для прогулок и встреч на свежем воздухе. В приютах животных "Лапки Добра" нашли сразу десять котят и четверых щенков.

114

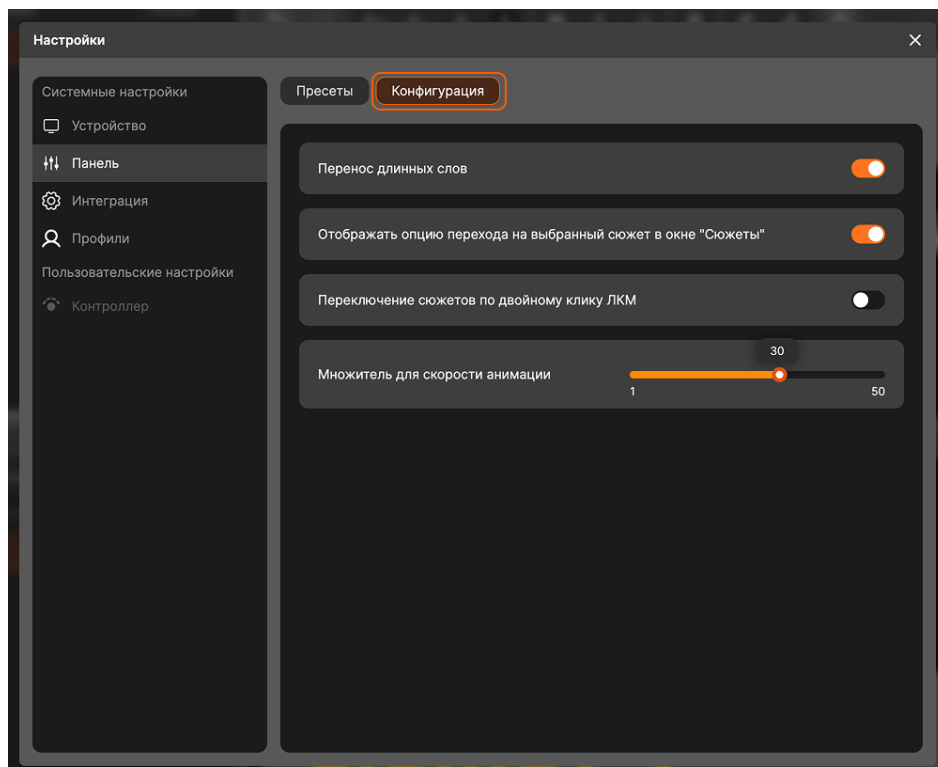
## ▼ Подключения двойного клика для переключения между сюжетами

### Подключения двойного клика для переключения между сюжетами

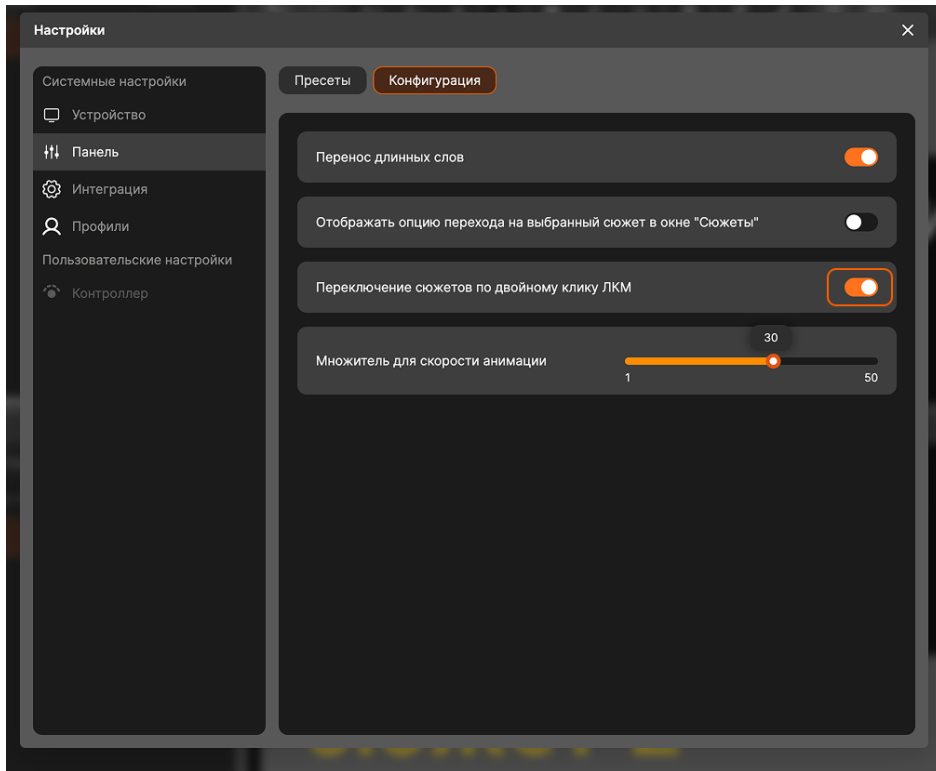
- Для возможности переключения между сюжетами с помощью двойного клика необходимо перейти в "Настройки" в раздел "Панель"



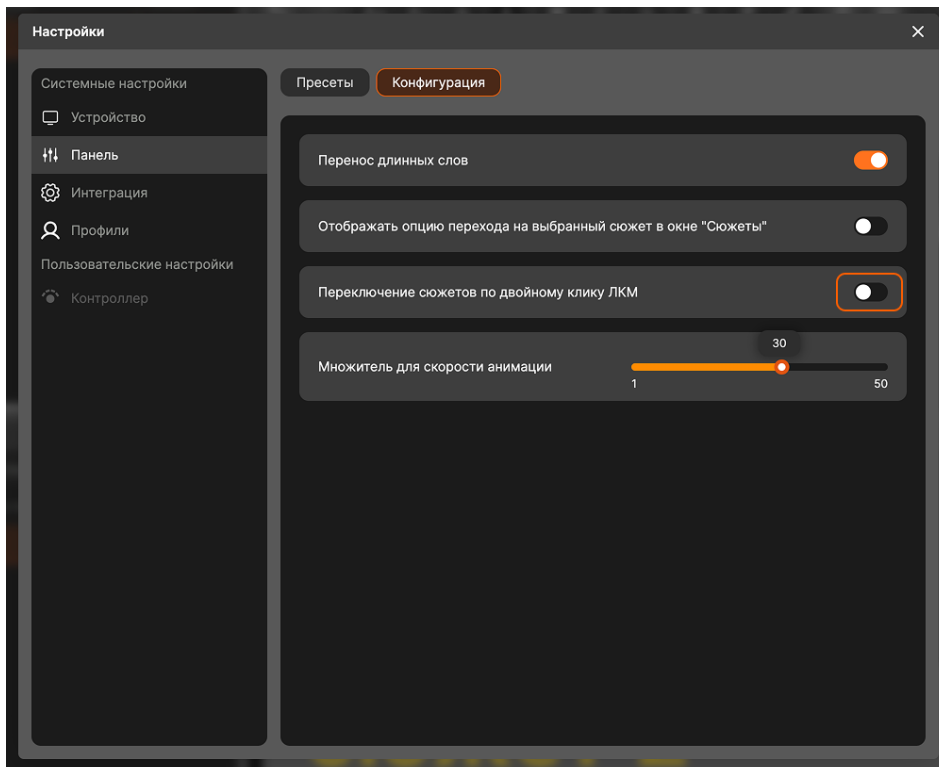
- В разделе "Панель" перейти во вкладку "Конфигурация"



- В поле "Переключение сюжетов по двойному клику ЛКМ" • Активировать переключатель



- В таком случае переключение по двойному клику станет доступным • Деактивировать переключатель

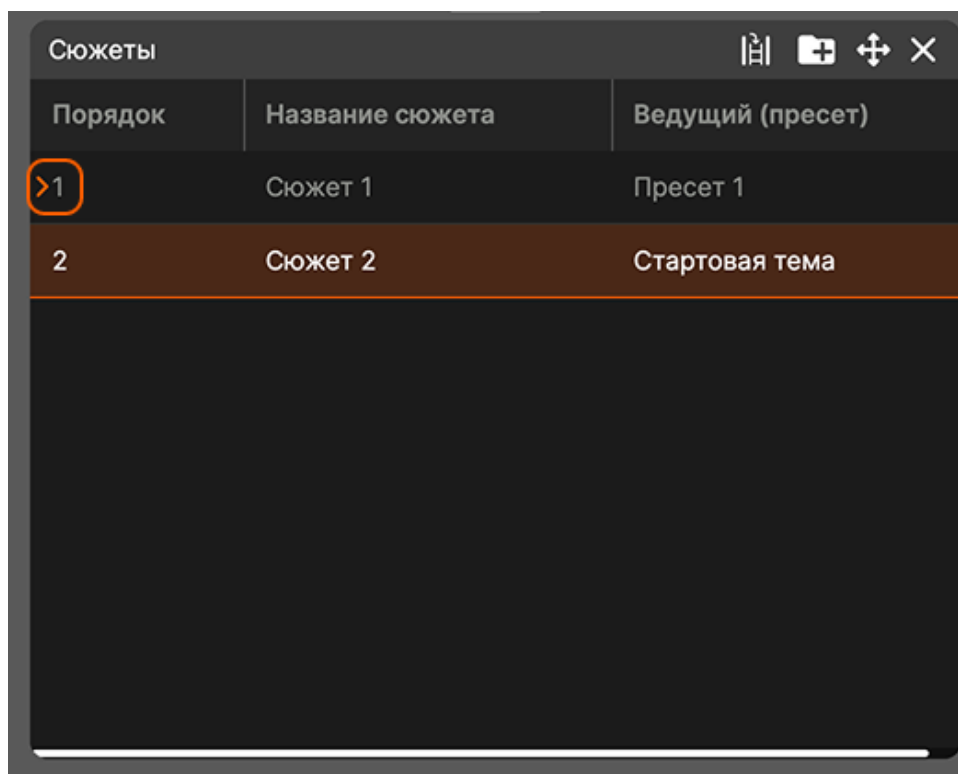


- В таком случае переключение по двойному клику станет доступным

## ▼ Отображение проигрываемого сюжета

### Отображение проигрываемого сюжета

- Рядом с активно проигрываемым сюжетом отображается "указатель"



Порядок	Название сюжета	Ведущий (пресет)
>1	Сюжет 1	Пресет 1
2	Сюжет 2	Стартовая тема

## ▼ Добавление сюжета

### Добавление сюжета

- Для добавление сюжета нажать "Создание сюжета"

Порядок	Название сюжета	Ведущий (пресет)
>1	Сюжет 1	Пресет 1
2	Сюжет 2	Стартовая тема

- В модальном окне "Создание сюжета"
  - Определить "Тип создания" • Ручное создание
- Контент для сюжета будет добавлен вручную

Создание сюжета

Тип создания

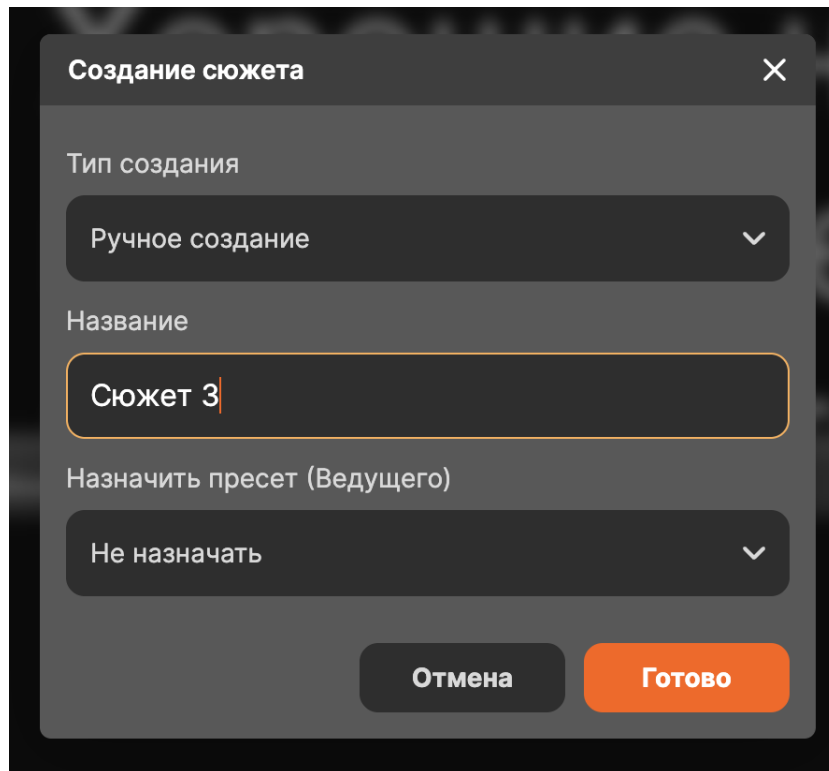
- Ручное создание ^
- Ручное создание ✓
- Импортировать из файла

Назначить пресет (Ведущего)

Не назначать v

Отмена      Готово

- Для ручного создания• Ввести наименование нового сюжета



Создание сюжета

Тип создания

Ручное создание

Название

Сюжет 3

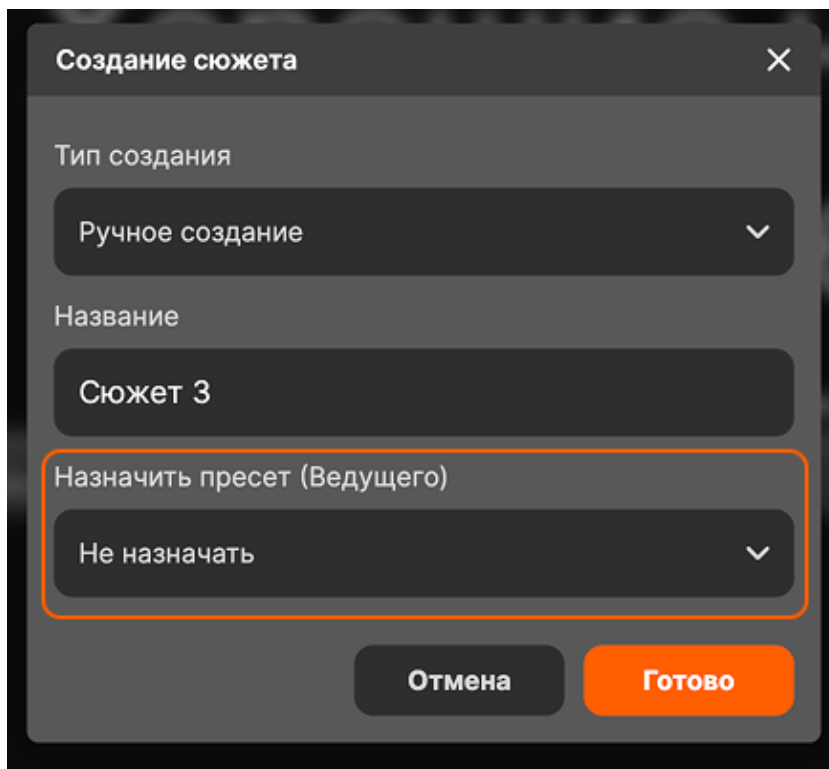
Назначить пресет (Ведущего)

Не назначать

Отмена Готово

- Назначить пресет (Ведущего)

Определить пресет, который будет использоваться при отображении создаваемого сюжета:



Создание сюжета

Тип создания

Ручное создание

Название

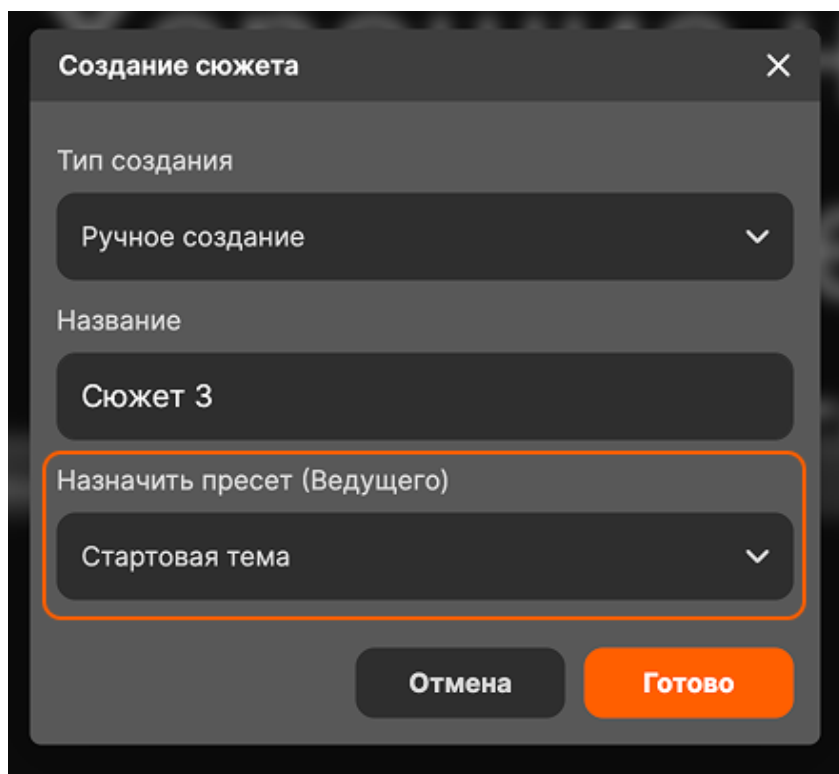
Сюжет 3

Назначить пресет (Ведущего)

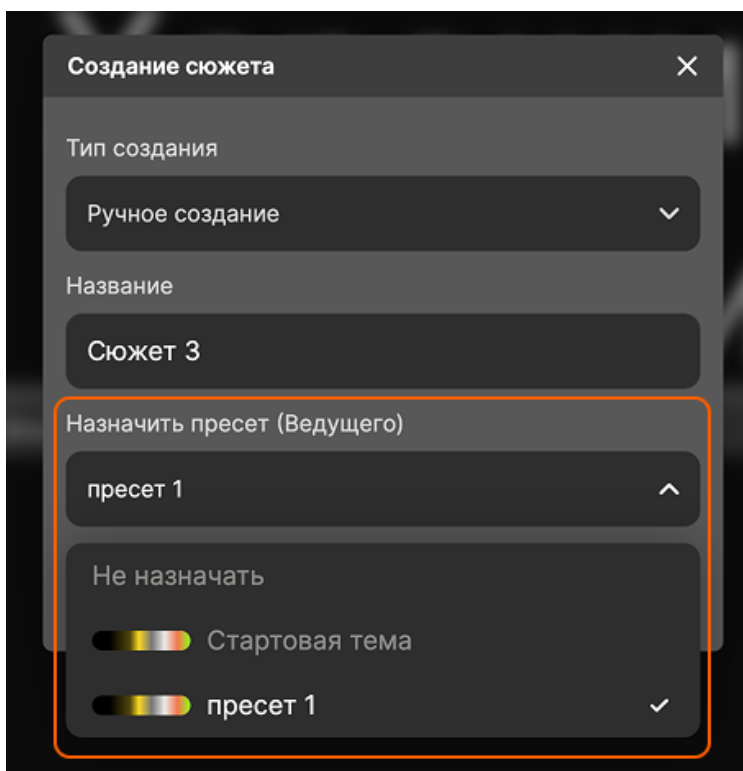
Не назначать

Отмена Готово

- Стартовая тема - если нужно использовать "стандартный пресет"



- Выбрать другой пресет - если необходимо использовать один из доступных пользовательских пресетов для отображения сюжета



- Для сохранения элемента нажать "Готово"

**Создание сюжета** ✕

Тип создания

Ручное создание ▾

Название

Сюжет 3

Назначить пресет (Ведущего)

пресет 1 ▾

**Отмена** **Готово**

- При импортировании файла • Нажать "Импортировать"

**Создание сюжета** ✕

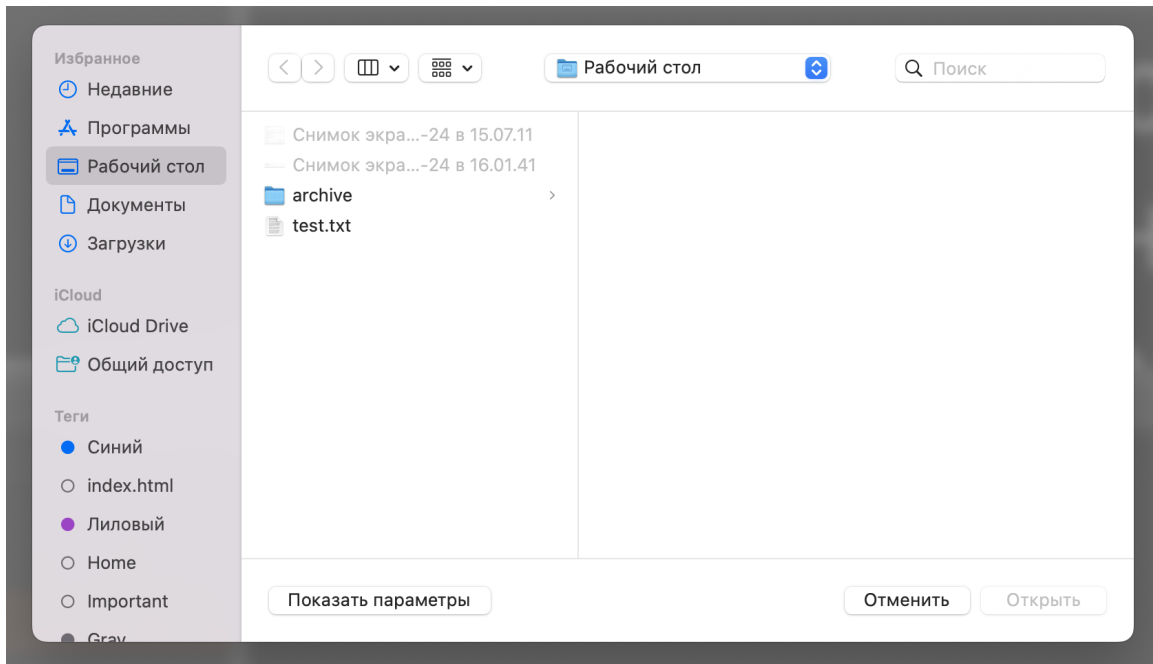
Тип создания

Импортировать из файла ▾

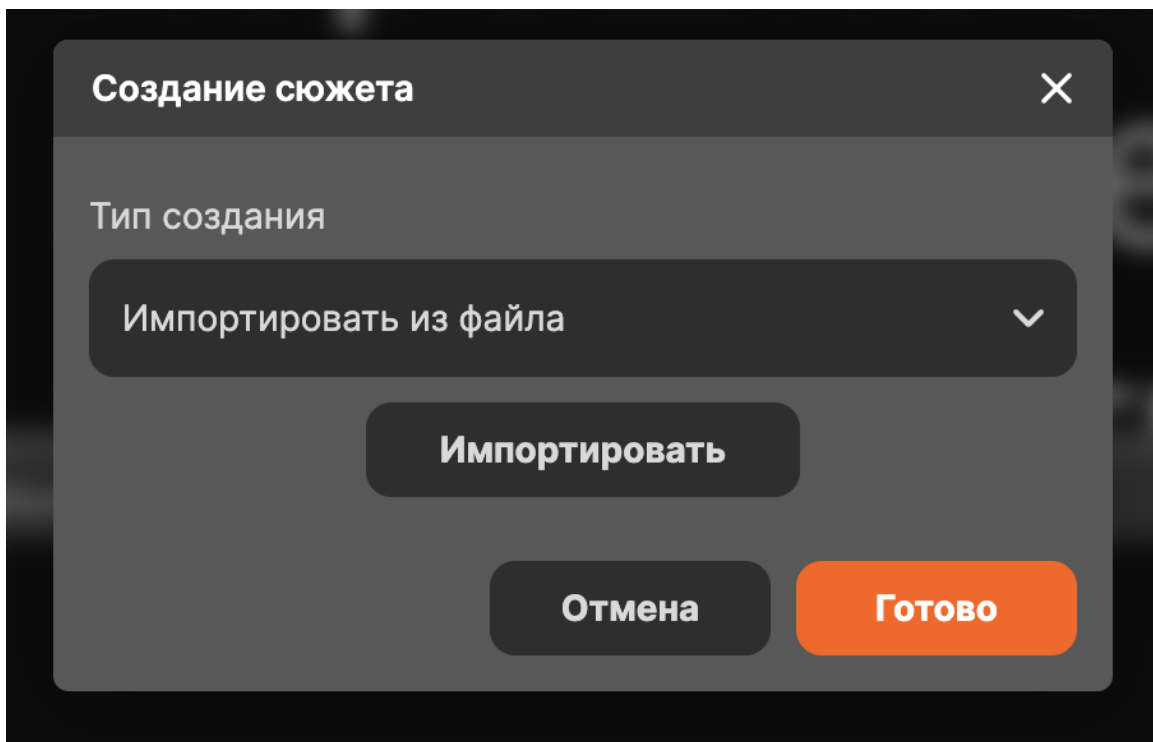
**Импортировать**

**Отмена** **Готово**

- Выбрать требуемый файл



- Для сохранения элемента нажать "Готово"

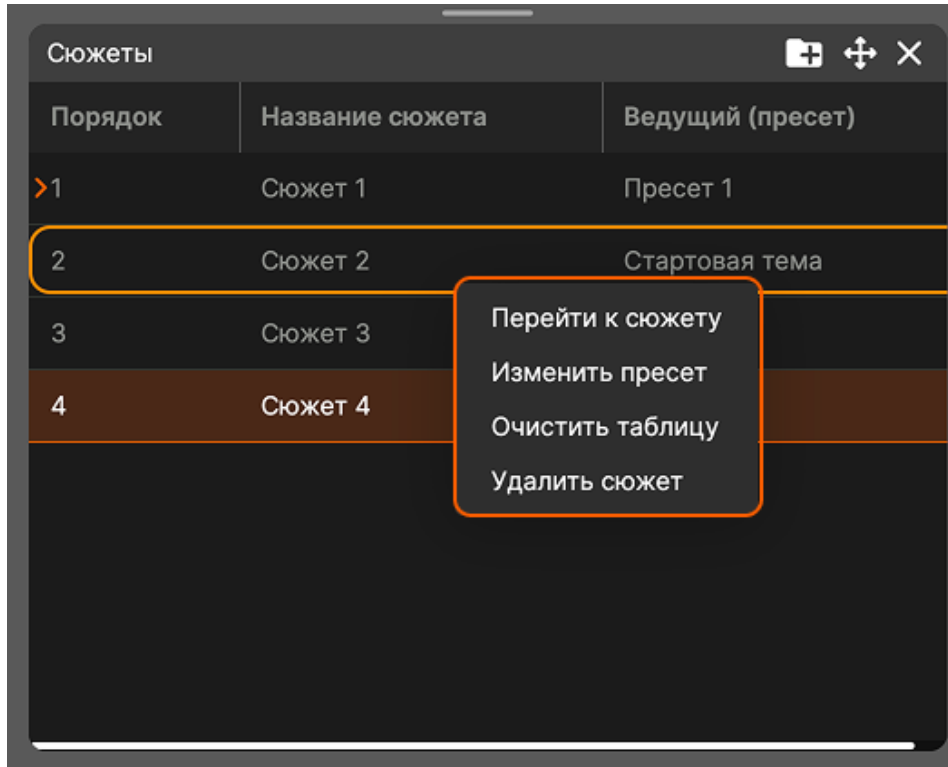


- Созданный сюжет отобразится в списке сюжетов

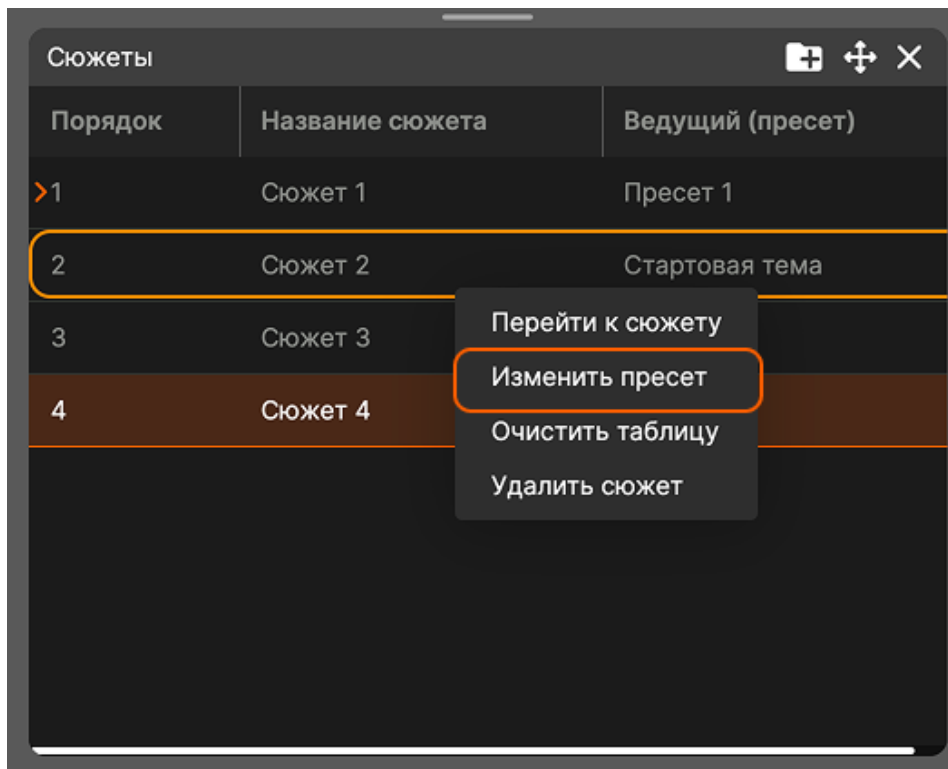
## ▼ Изменение пресета

### Изменение пресета

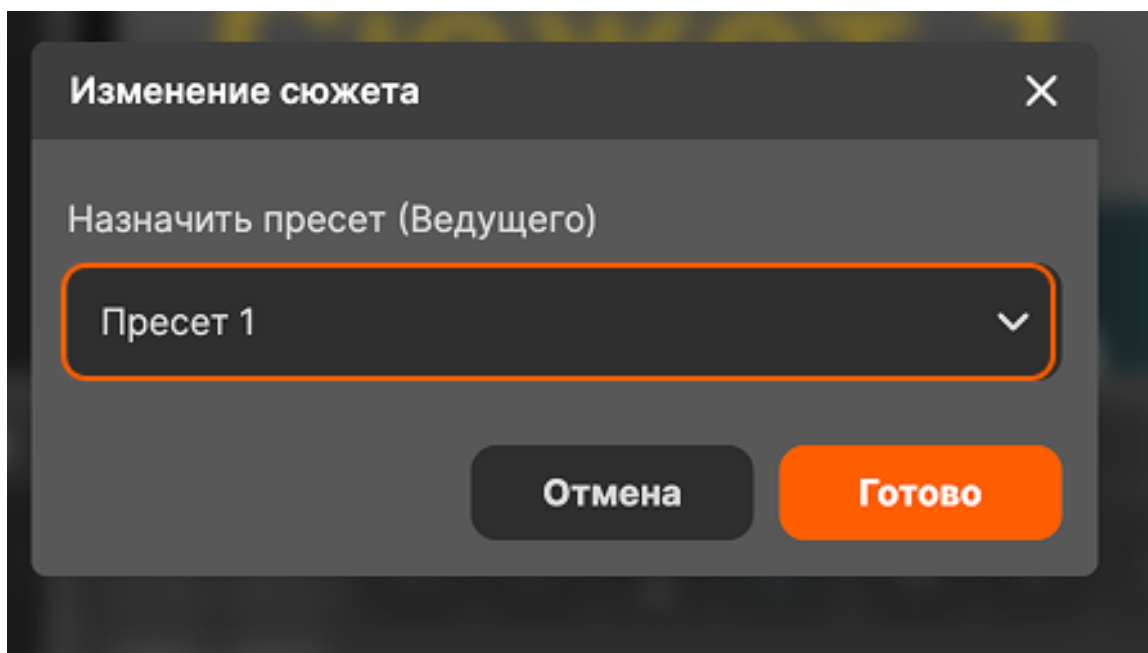
- Для изменения пресета, используемого при отображении сюжета, необходимо ПКМ на элемент таблицы, который требуется изменить



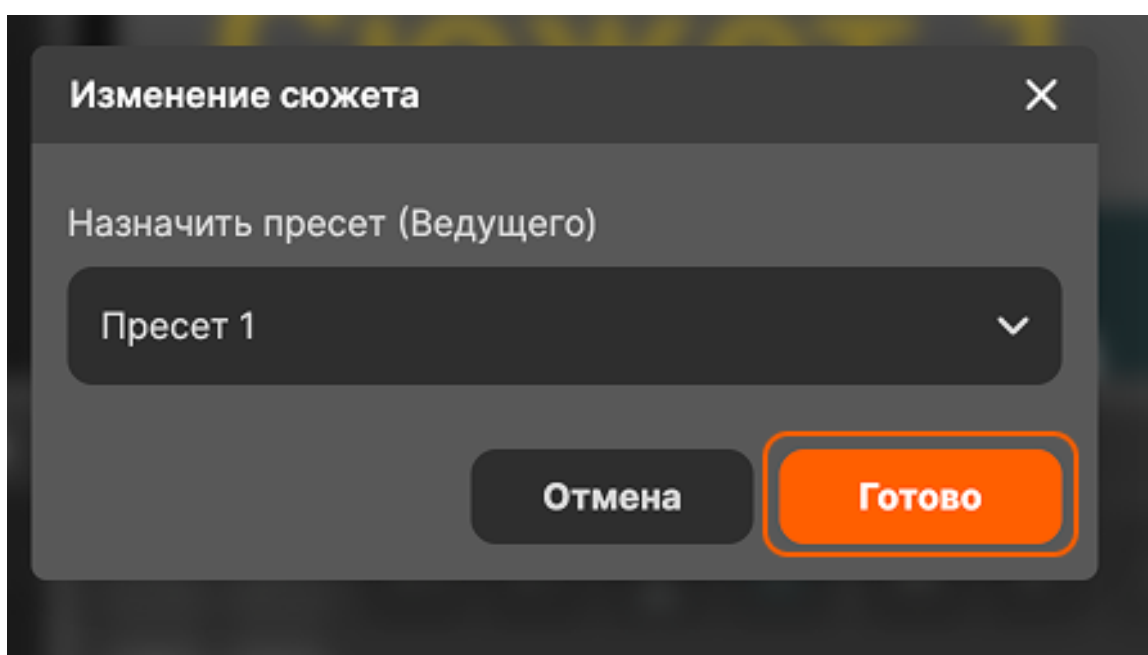
- Выбрать "Изменить пресет"



- В модальном окне "Изменение пресета" определить новый пресет



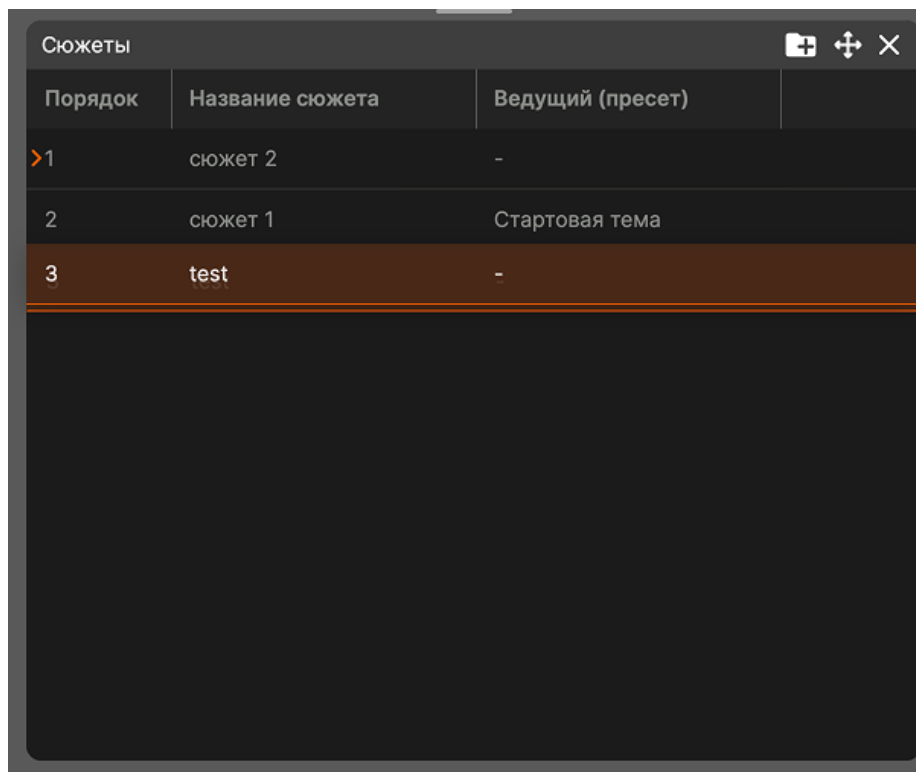
- Для сохранения изменений нажать "Готово"



## ▼ Изменение порядка сюжетов

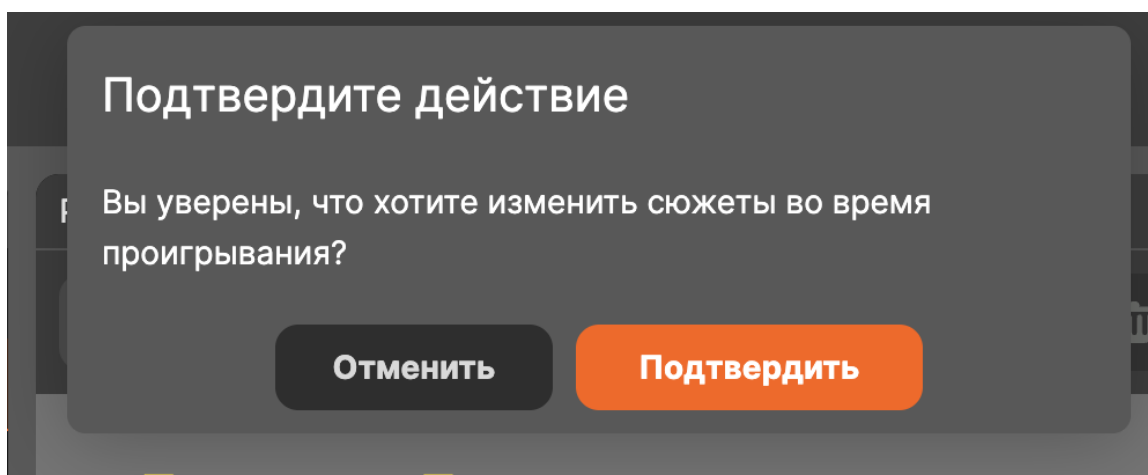
### Изменение порядка сюжетов

- Для изменения порядка сюжетов необходимо ЛКМ удерживать сюжет, порядок которого требуется изменить



Порядок	Название сюжета	Ведущий (пресет)
>1	сюжет 2	-
2	сюжет 1	Стартовая тема
3	test	-

- Удерживая элемент, переместить его на требуемое место



- Список сюжетов отобразится согласно новой последовательности

## Сюжеты

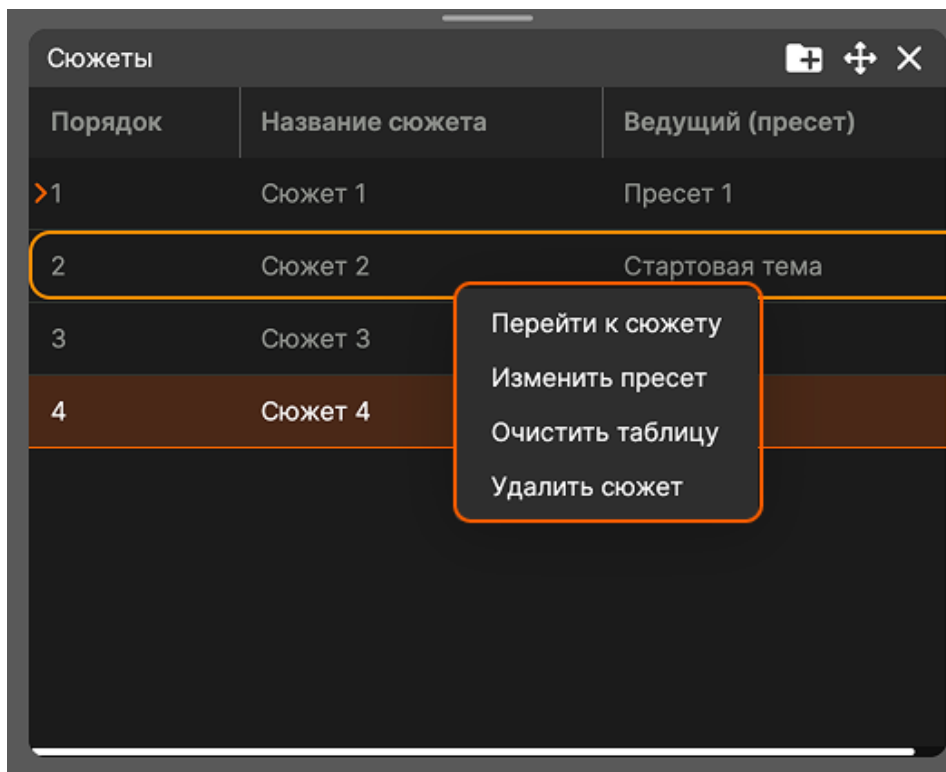


Порядок	Название сюжета	Ведущий (пресет)	
>1	сюжет 2	-	
2	test	-	
3	сюжет 1	Стартовая тема	

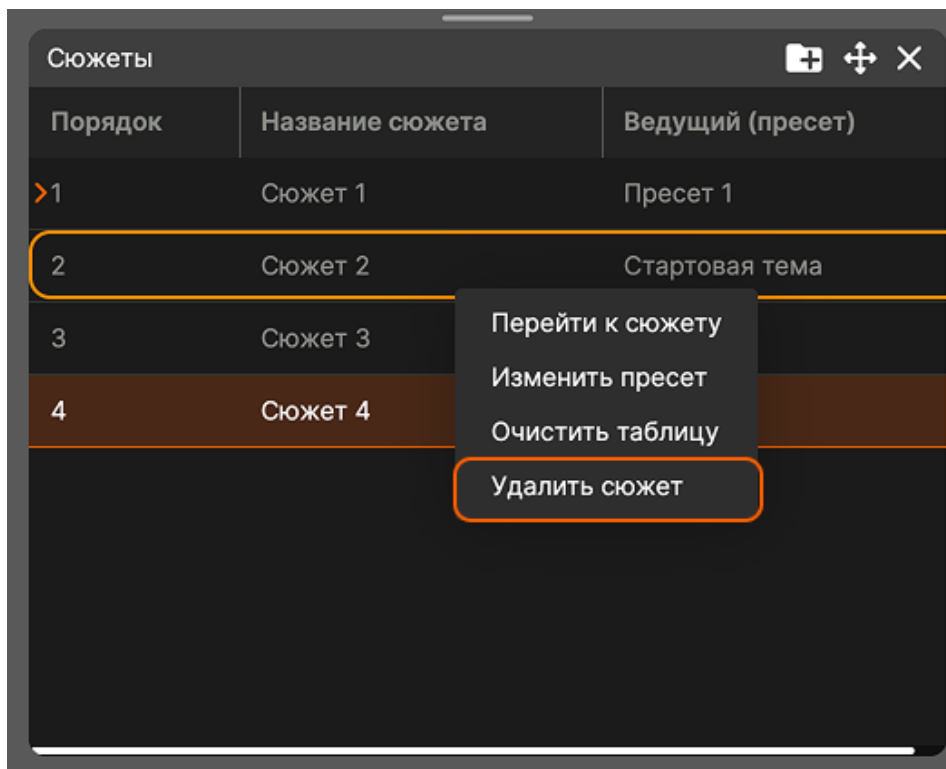
## ▼ Очистка сюжетов

### Очистка сюжетов

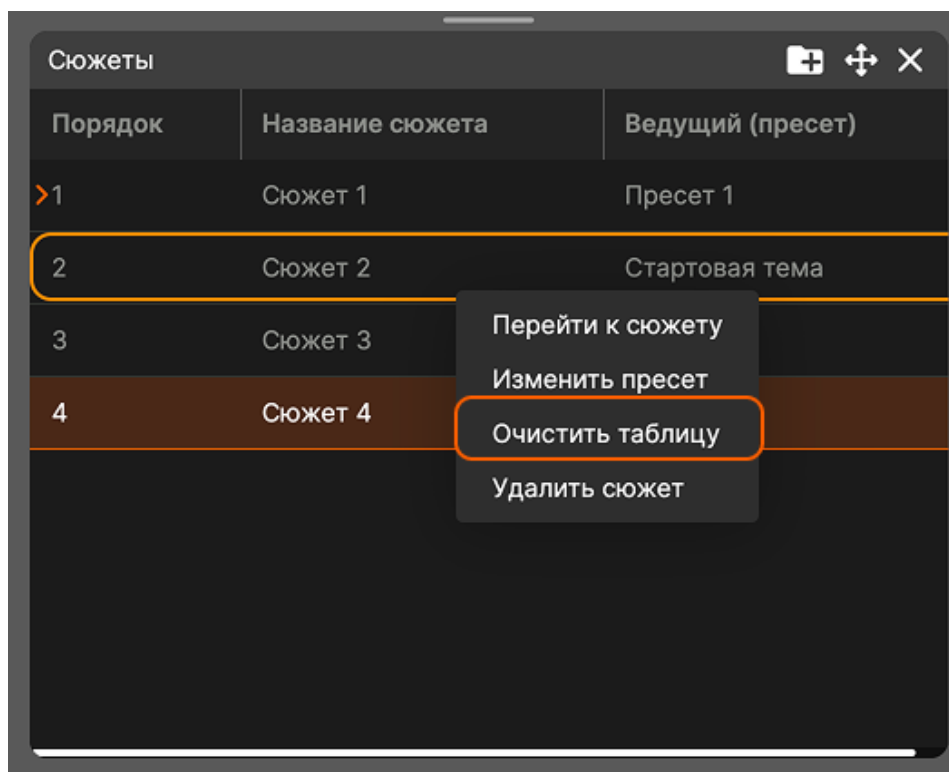
- Для очистки таблицы сюжетов необходимо нажать ПКМ на элемент таблицы



- Для удаления выбранного элемента выбрать "Удалить сюжет"



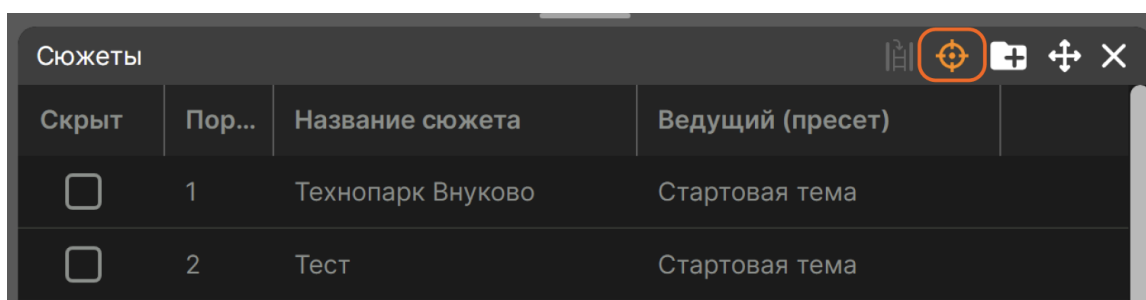
- Для удаление всех элементов выбрать "Очистить таблицу"



#### ▼ Режим следования таблицы за активным сюжетом

### Режим следования таблицы за активным сюжетом

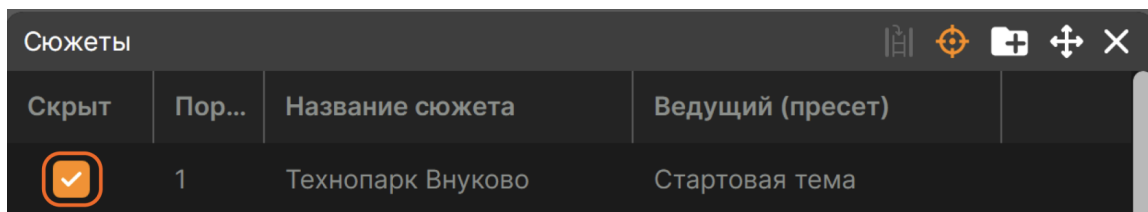
Режим следования позволяет автоматически прокручивать таблицу сюжетов таким образом, чтобы активный сюжет всегда оставался в зоне видимости. Для того, чтобы включить режим требуется нажать на кнопку "Режим следования таблицы за активным сюжетом", расположенную в верхнем тулбаре окна "Сюжеты"



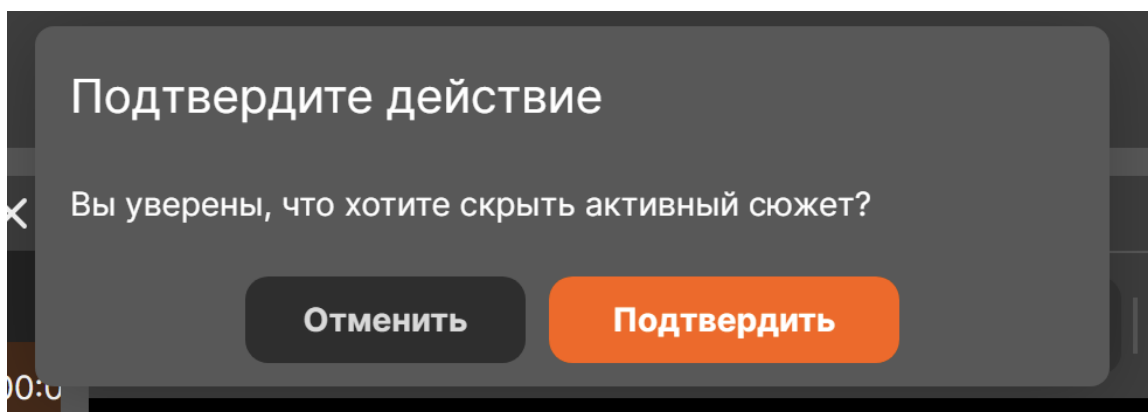
## ▼ Скрытие сюжета

### Скрытие сюжета

Функция скрытия сюжета позволяет скрыть выбранный сюжет на экранах монитора и суфлера. При этом в режиме редактирования сюжет остаётся видимым и доступным для изменения. Чтобы скрыть сюжет, требуется

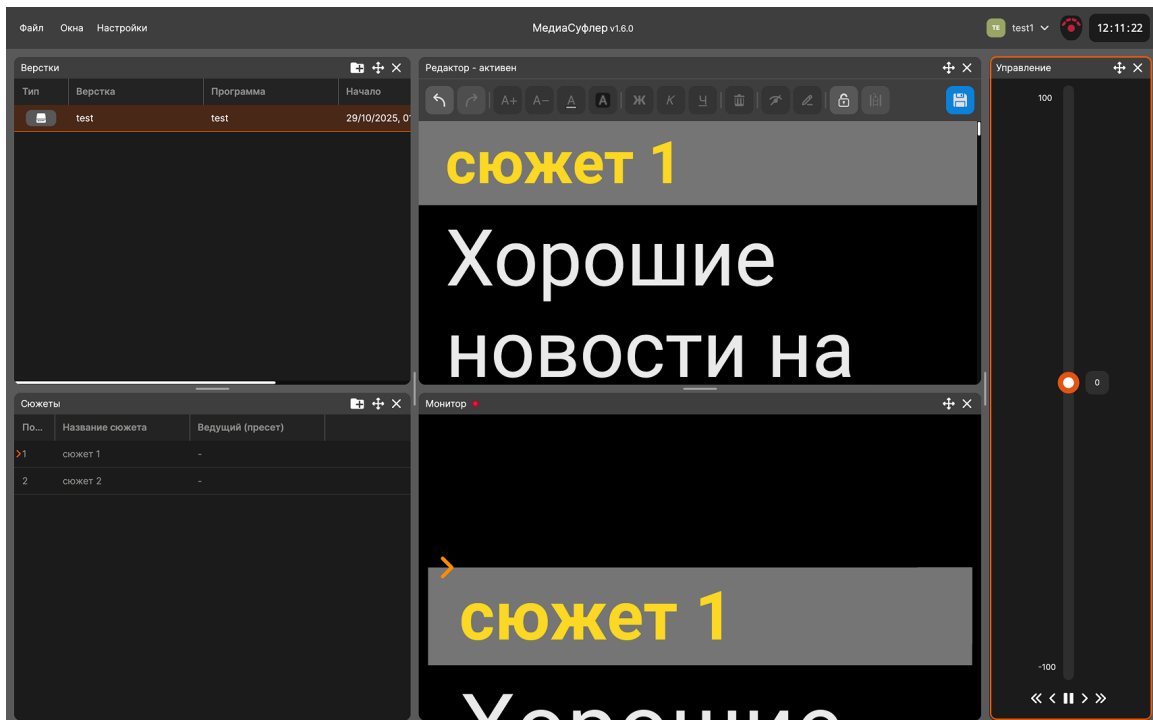


- При скрытии активного сюжета требуется подтвердить действие, нажав кнопку "Подтвердить"



## 1.7 Управление сюжетами

Экран "Управление" позволяет переключаться между сюжетами, а также изменять скорость/направление прокрутки сюжета.



Экран "Управление" состоит из 2-х основных частей:

1. Контроллера, который позволяет регулировать скорость и направление прокрутки текста
2. Кнопок, отвечающих за переключение между сюжетами, а также за воспроизведение и приостановку проигрывания сюжетов



Работа с экраном "Управление"

## ▼ Изменение прокрутки сюжета

### Изменение прокрутки сюжета

Для изменения и регулирования прокрутки используется ползунок, состоящий из трёх областей:

- Центральная область (равновесие): Когда ползунок находится в этой точке, текст останавливается и не прокручивается.
- Верхняя зона: Перемещая ползунок вверх, текст начинает прокручиваться вниз (вперёд). Чем дальше от центра, тем выше скорость прокрутки.
- Нижняя зона: Перемещая ползунок вниз, текст начинает прокручиваться вверх (назад). Чем ниже от центра, тем быстрее воспроизведение.



Скорость прокрутки отображается в виде числа, расположенного рядом с ползунком

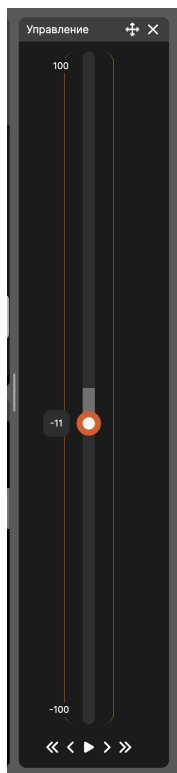


Способы изменения скорости воспроизведения

## Способы изменения скорости воспроизведения

Регулировать скорость воспроизведения можно следующими способами:

- Нажатием курсором на область скорости - ползунок сразу переместится в выбранное место
- Удерживая ползунок и перемещая его вверх или вниз
- Наводя курсор на область скорости (она будет подсвечена) и изменяя значение движением мыши или тачпада вверх/вниз



## ▼ Переключение между сюжетами

### Переключение между сюжетами

Для переключения между сюжетами используются следующие кнопки

1. Первый сюжет - переключает на первый сюжет
2. Предыдущий сюжет - переключает на предыдущий сюжет
3. Следующий сюжет - переключает на следующий сюжет
4. Последний сюжет - переключает на последний сюжет



## ▼ Приостановка проигрывания

### Приостановка проигрывания

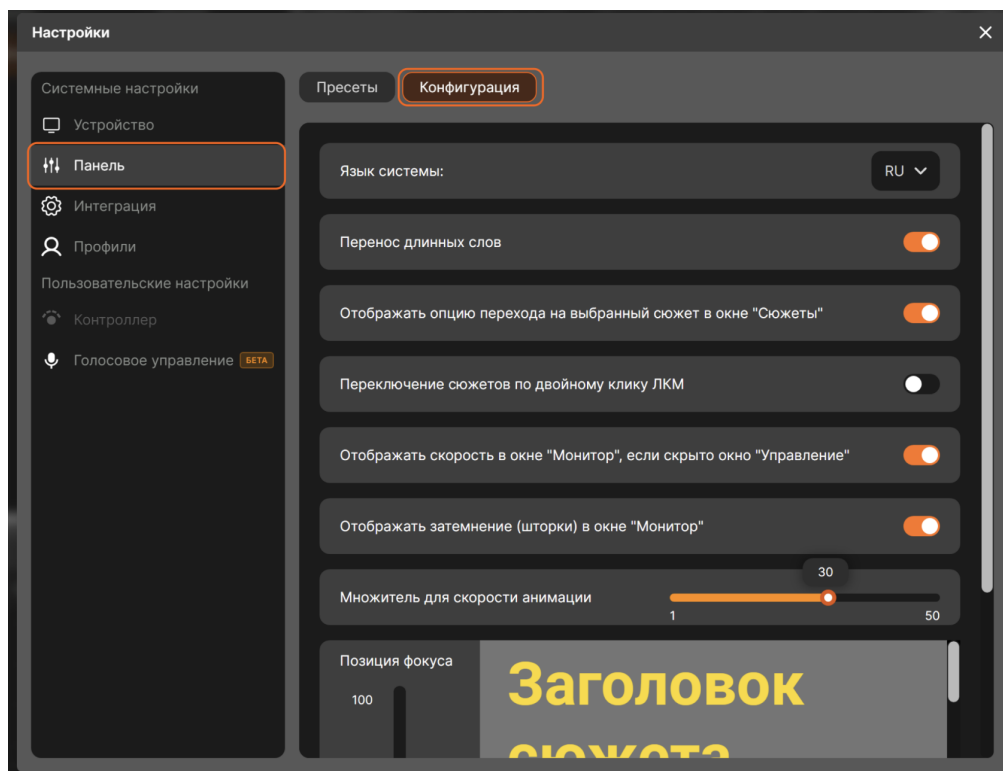
- Для приостановки/возобновления проигрывания сюжета используется кнопка "Пауза"



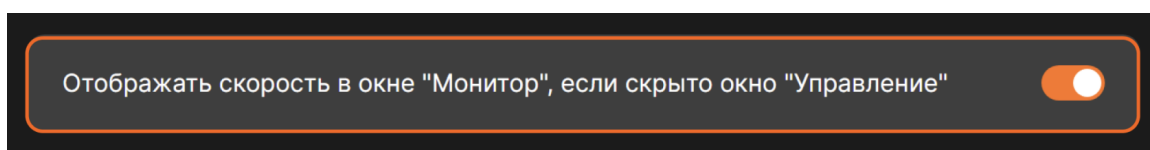
## ▼ Отображение скорости воспроизведения при скрытом окне управления

### Отображение скорости воспроизведения при скрытом окне управления

Если окно "Управление" было скрыто, скорость воспроизведения может быть отображена в окне "Монитор". Для включения функционала требуется



- Активировать переключатель "Отображать скорость в окне "Монитор", если скрыто окно "Управление"



### Управление позицией фокуса

Позиция фокуса - это область экрана, где расположен указатель текущей позиции в тексте (как для экранов "Редактор" и "Монитор", так и для экрана суфлера)

любовь. А синоптики обещают, что солнечная погода продержится до выходных. Отличный повод устроить пикник или просто порадоваться весне!

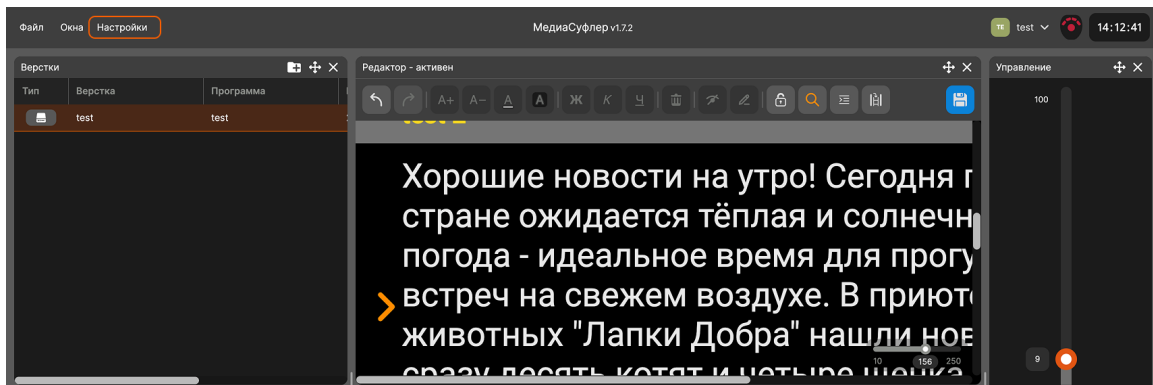
### test 2

Хорошие новости на утро! Сегодня по всей стране ожидается тёплая и солнечная погода - идеальное время для прогулок и встреч на свежем воздухе. В приюте для животных "Лапки Добра" нашли новый дом сразу десять котят и четыре щенка. Волонтёры благодарят всех, кто откликнулся и подарил хвостикам заботу и

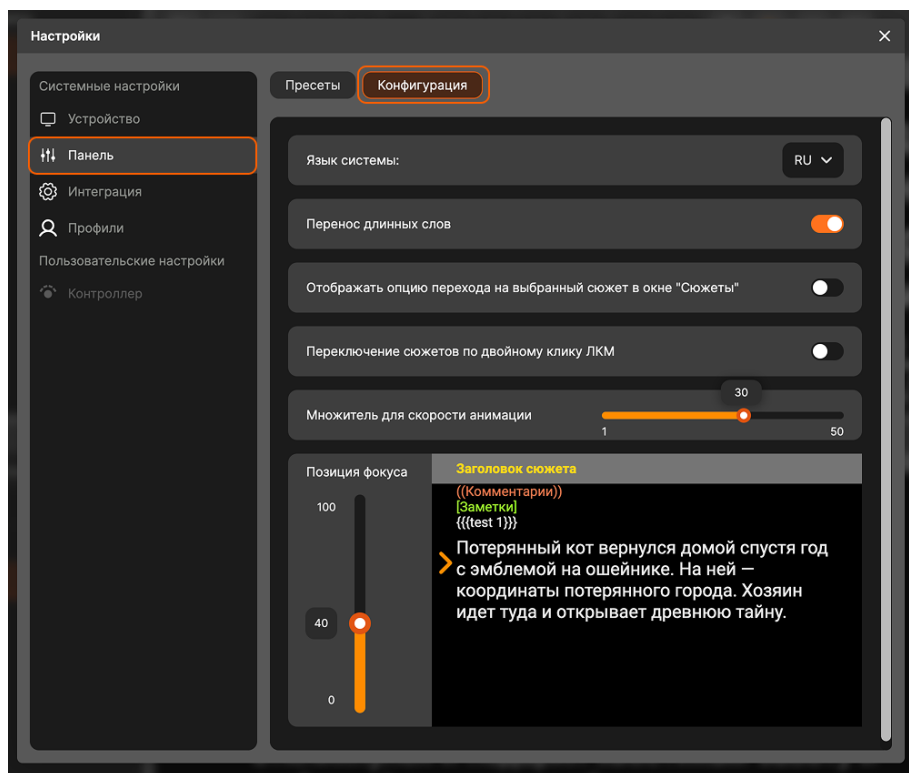
## ▼ Изменение позиции фокуса

### Изменение позиции фокуса

Для изменения позиции фокуса необходимо



- Перейти в раздел "Панель", во вкладку "Конфигурация"



- В поле "позиция фокуса" определить наиболее подходящую позицию (пример отображения можно увидеть в превью, расположенном рядом с регулятором)

Позиция фокуса

100

68

0

### Заголовок сюжета

((Комментарии))

[Заметки]

{{{test 1}}}

Потерянный кот вернулся домой спустя год с эмблемой на ошейнике. На ней — координаты потерянного города. Хозяин идет туда и открывает древнюю тайну.

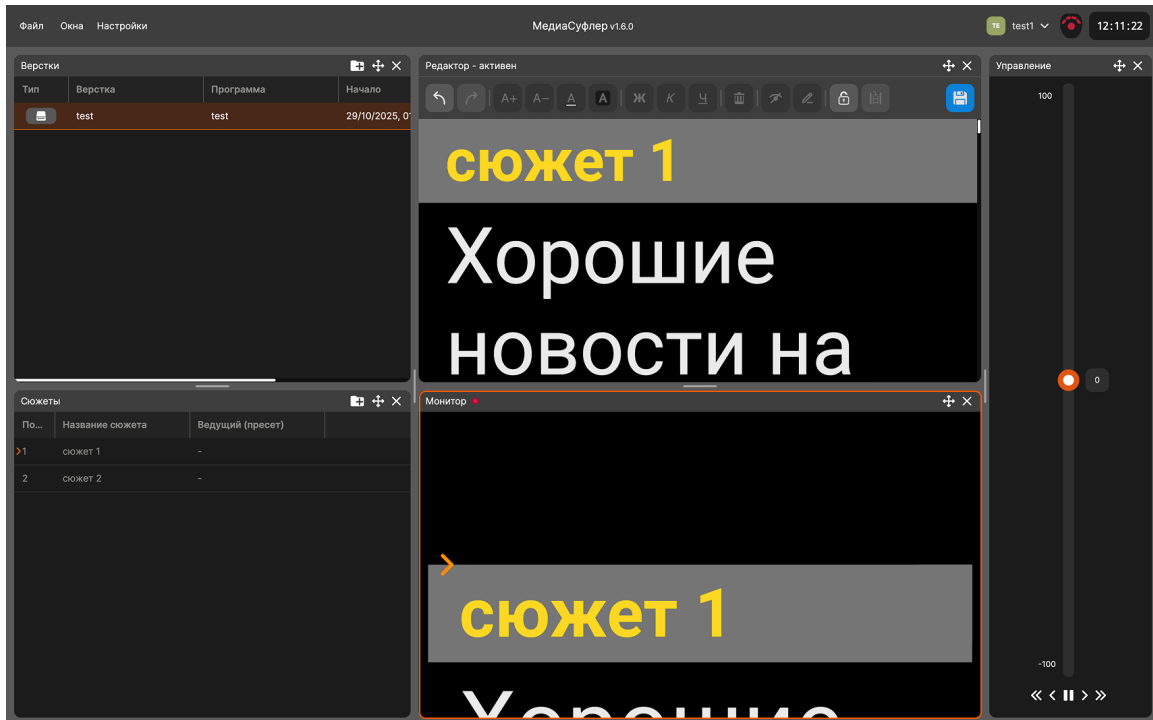


## 1.8 Монитор

Экран "Монитор" выполняет роль "превью" для отображаемого текста.

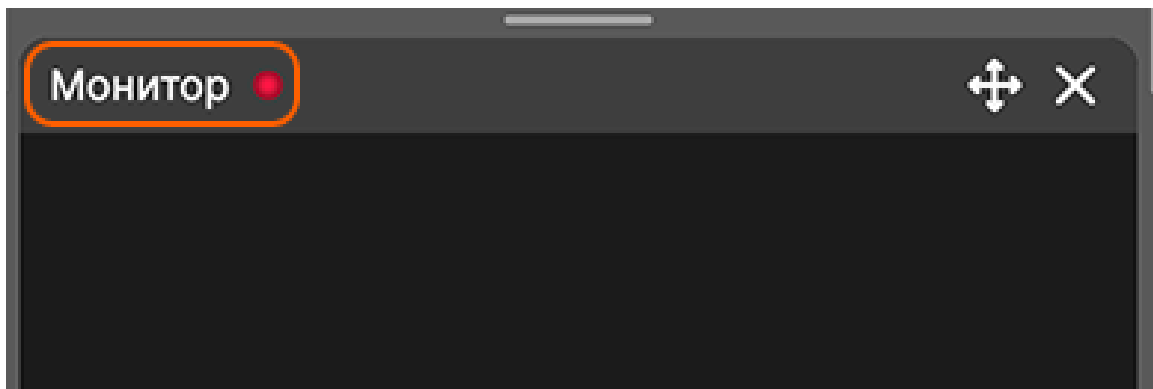
Возможности монитора

- Проигрывание текста синхронно с суфлером
- Отображение изменения скорости и направления прокрутки



### Подключение монитора

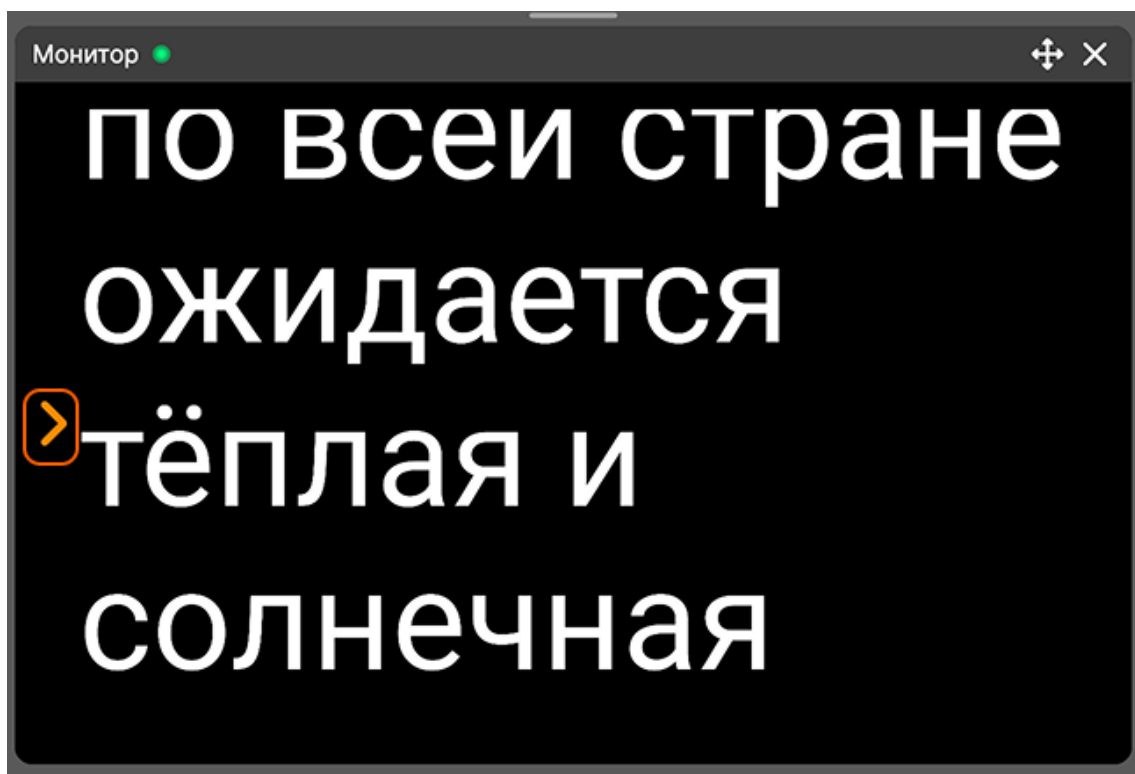
Индикатор подключения монитора (синхронизации с суфлером) расположен рядом с названием экрана и может отображаться в двух цветах:



- Зелёный — подключение успешно.



Монитор также отображает активную строку, по которой в данный момент происходит чтение.



#### ▼ Полноэкранный режим монитора

##### Полноэкранный режим монитора

Для включения полноэкранного режима монитора, требуется нажать на кнопку "Перейти в полноэкранный режим"



Для выхода из полноэкранного режима, требуется нажать на кнопку "Выйти из полноэкранного режима"



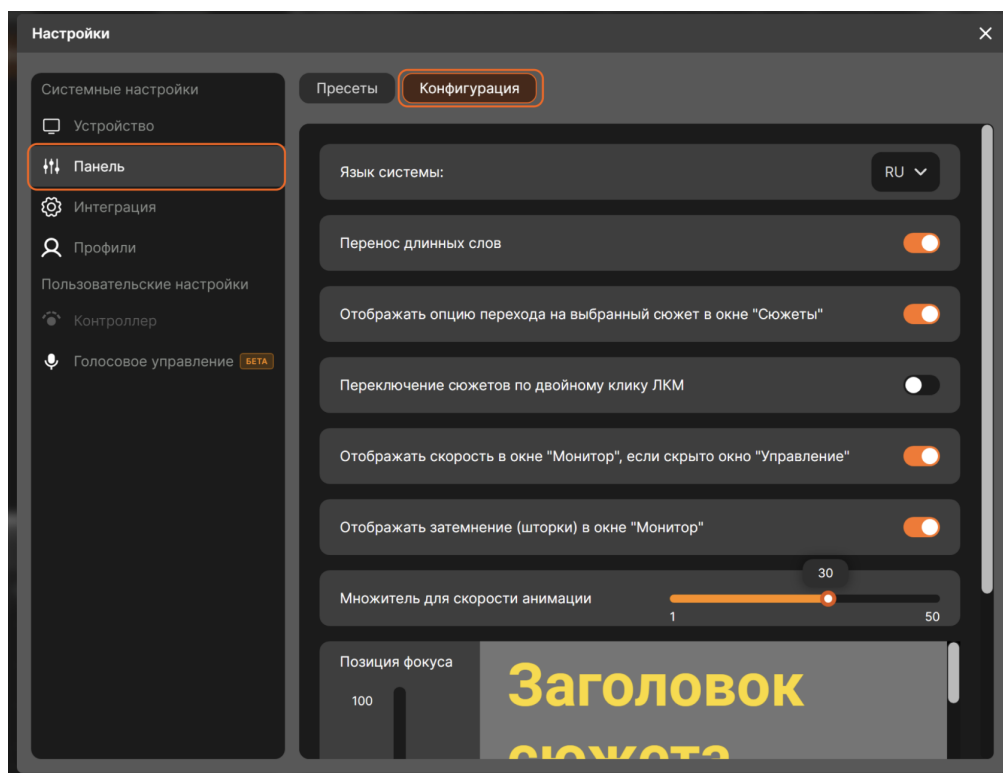
Панель управления будет расположена в нижней части экрана



## ▼ Перенос длинных слов

### Перенос длинных слов

Функция переноса длинных слов позволяет автоматически разбивать длинные слова на части и переносить их на следующую строку в окне суфлера и монитора. Для включения функции требуется



- Активировать переключатель "Перенос длинных слов"



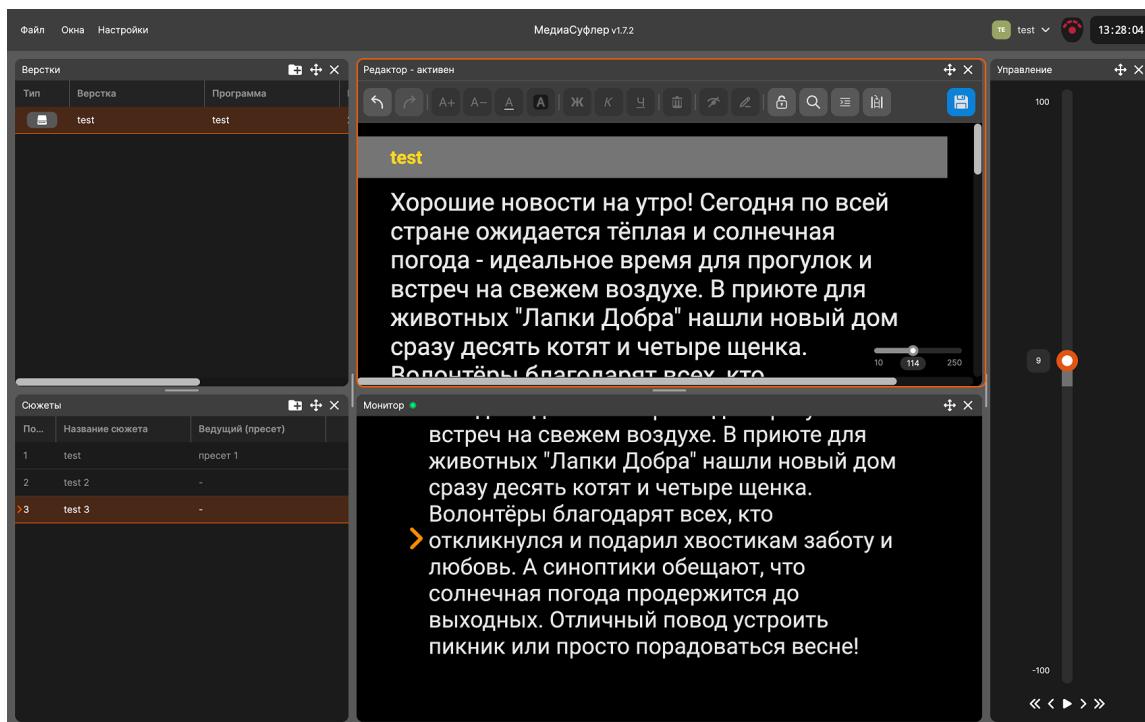
## 1.9 Редактор

Экран "Редактор" позволяет

- создавать и настраивать пресеты для кастомных составляющих сюжета
- редактировать текстовое наполнение сюжета

Каждый сюжет может включать текст следующих стилей:

- Заголовок - заголовок сюжета
- Сюжет - основной текст
- Комментарии - примечания к сюжету, которые не отображаются ни в мониторе, ни в суфлере. В тексте сюжета они заключаются в спецсимволы, настраиваемые пользователем.
- Заметки - заметки к сюжету, которые видны в мониторе и суфлере. Они также выделяются в тексте с помощью пользовательских спецсимволов
- Пользовательские стили - пользовательские форматы отображения. Они также выделяются в тексте с помощью спецсимволов, задаваемых пользователем



Индикатор редактирования расположен рядом с названием экрана и отображает возможность редактирования сюжета:

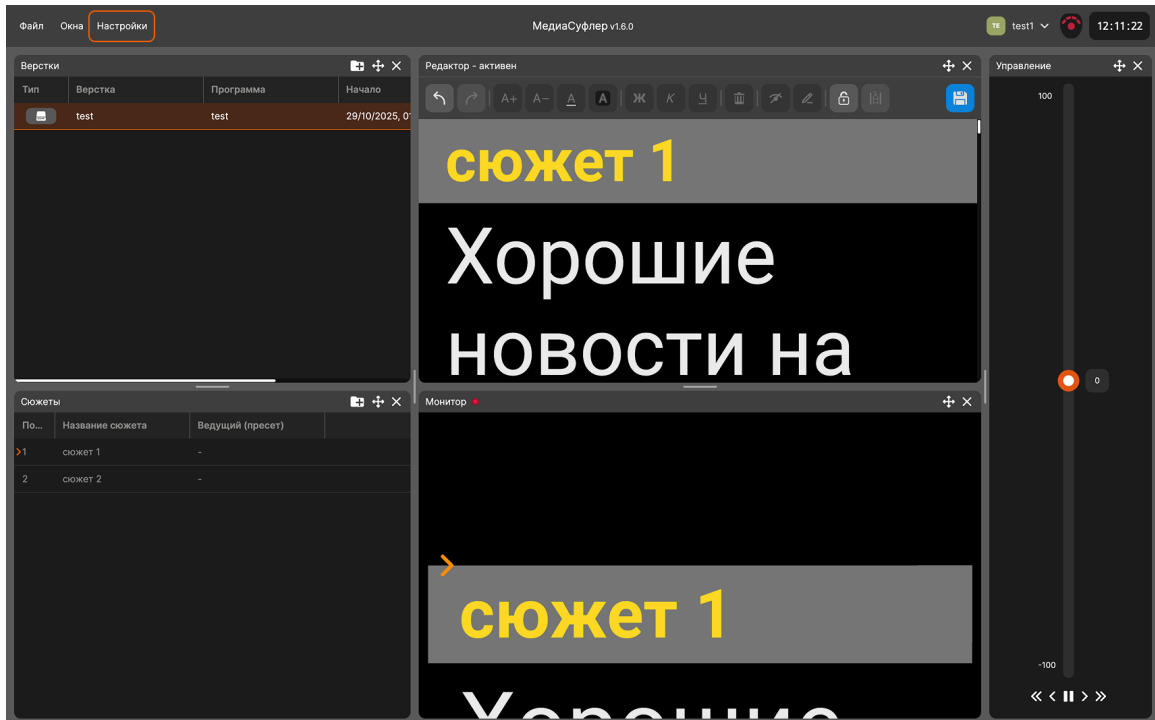
- Активен - редактирование сюжета, его текстовое наполнение, доступно
- Только чтение - редактирование сюжета недоступно

## Работа со стилями

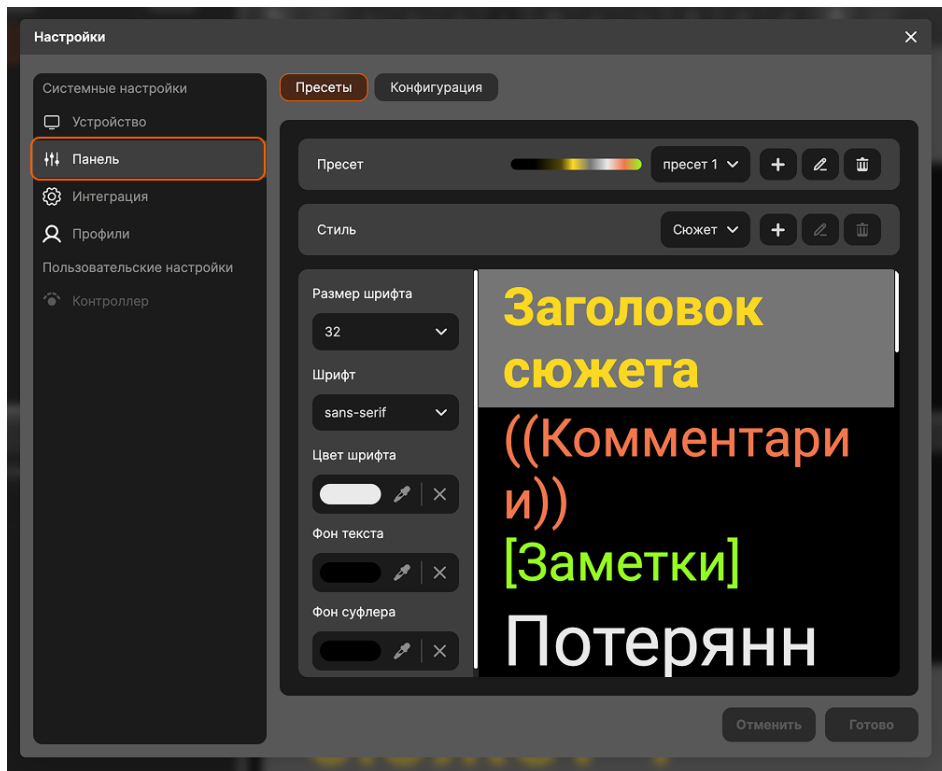
## ▼ Добавление пользовательского стиля

### Добавление пользовательского стиля

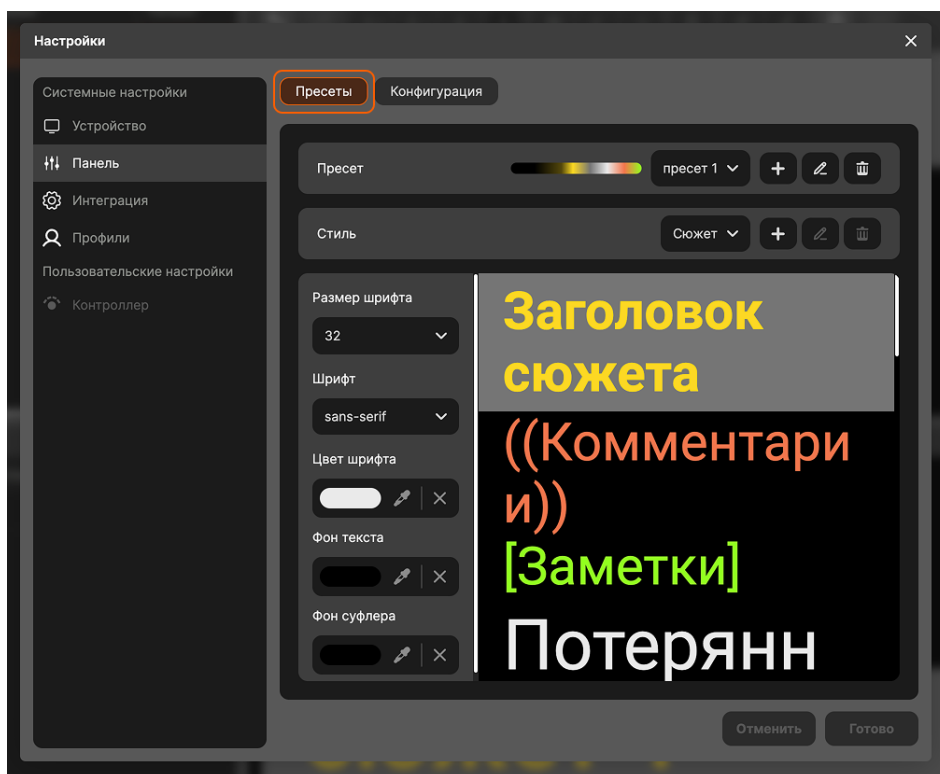
- Для добавления пользовательского стиля необходимо перейти в "Настройки"



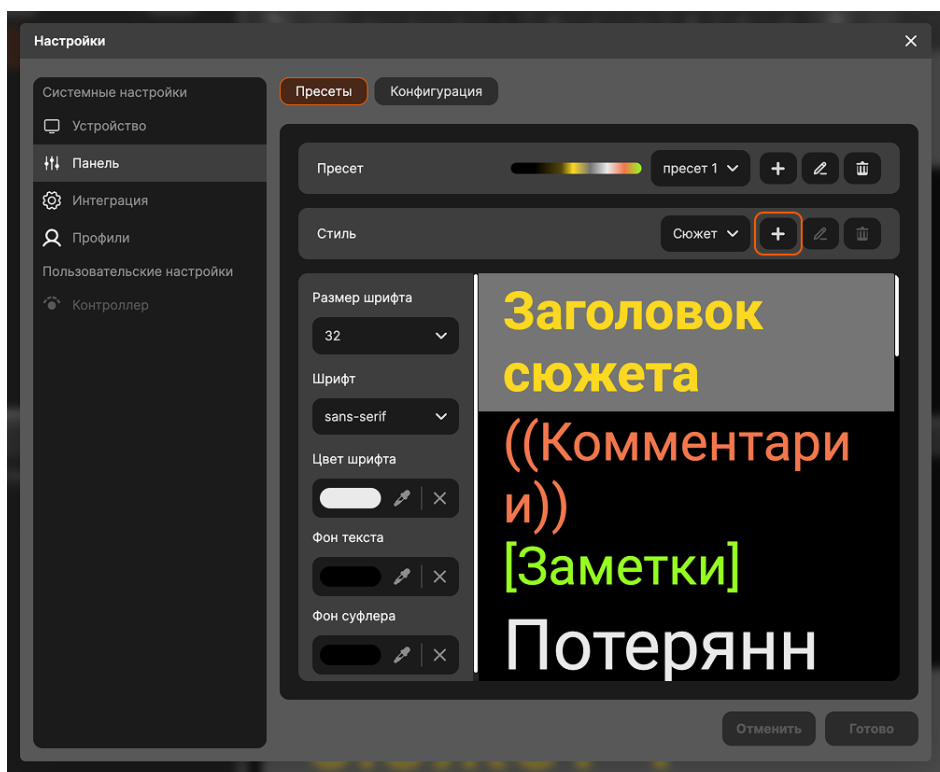
- Перейти в раздел "Панель"



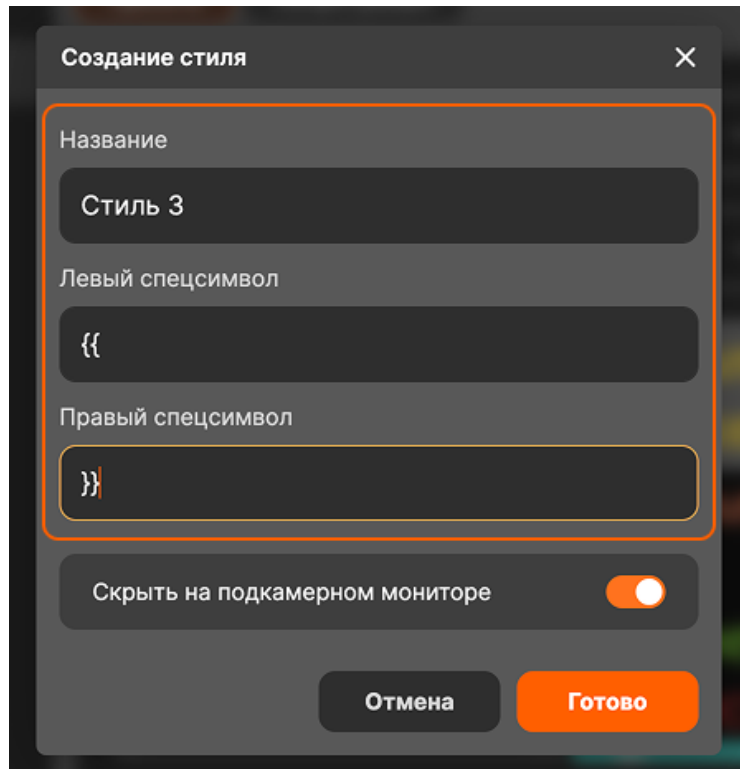
- В разделе "Панель" открыть вкладку "Пресеты"



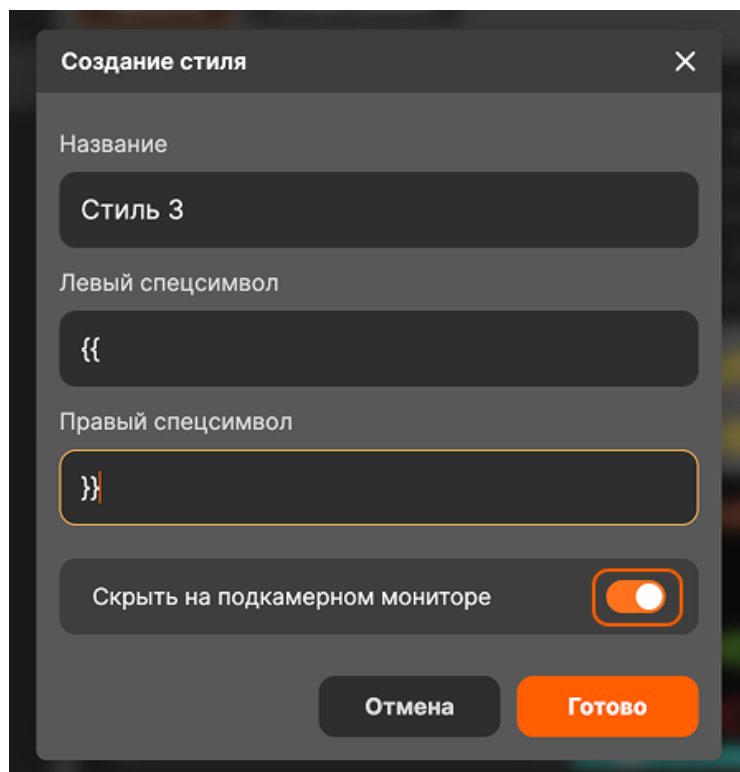
- Нажать на кнопку "Создать стиль"



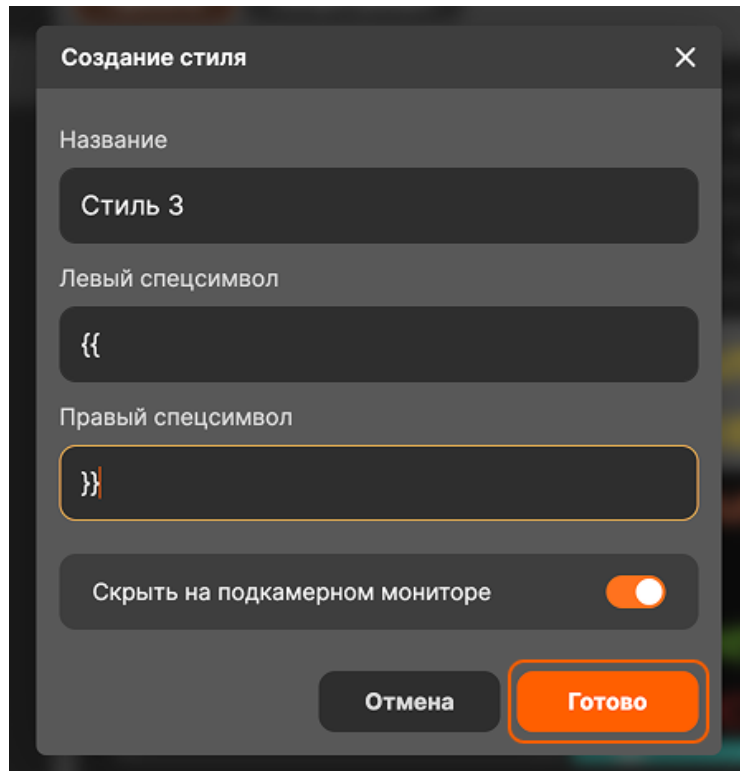
- В модальном окне "Создание стиля" • заполнить поля • Название - наименование пользовательского стиля
- Левый спецсимвол - спецсимвол, обозначающий начало стиля



- установить состояние переключателя "Скрыть на подкамерном мониторе"
- активировать переключатель, если текст пользовательского стиля не требуется отображать на экране монитора и суфлера

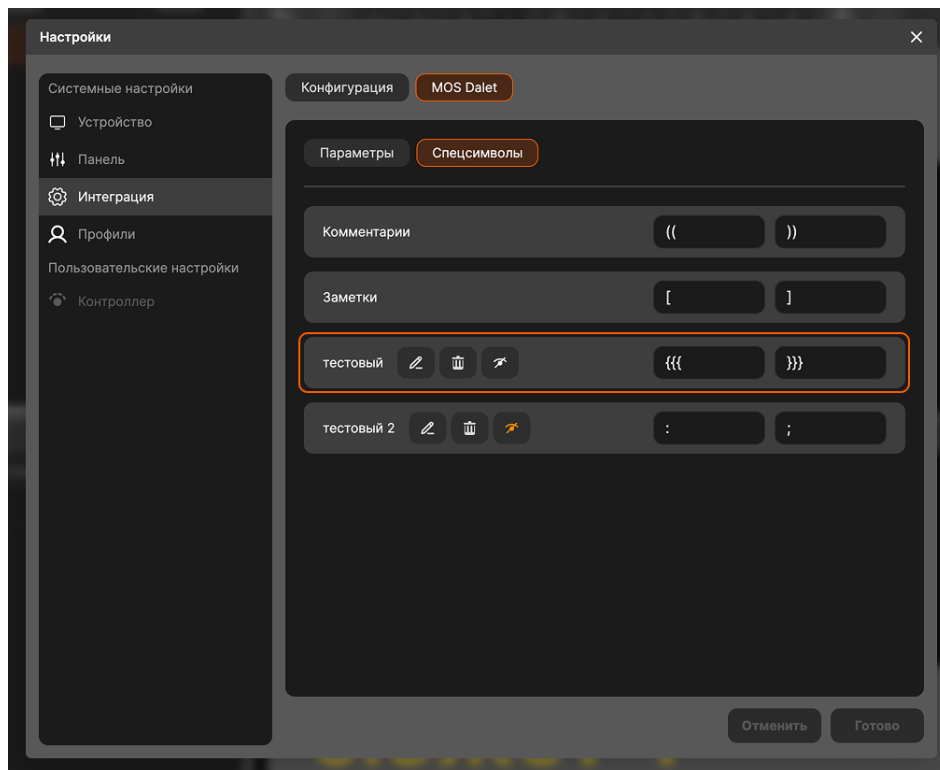


- Для сохранения стиля нажать "Готово"

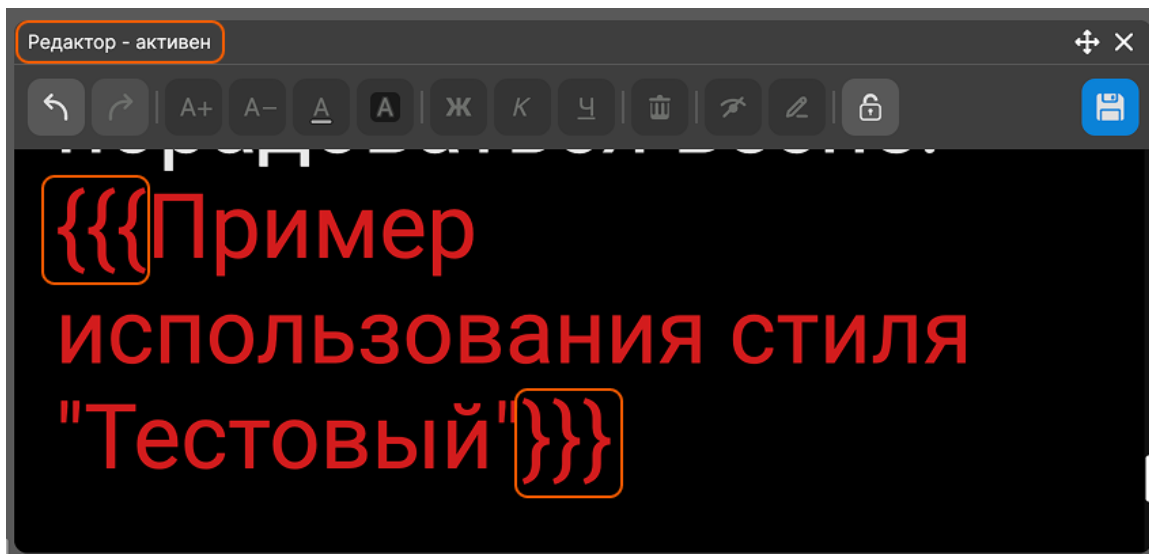


Для обозначения стиля в примере используются специальные символы:

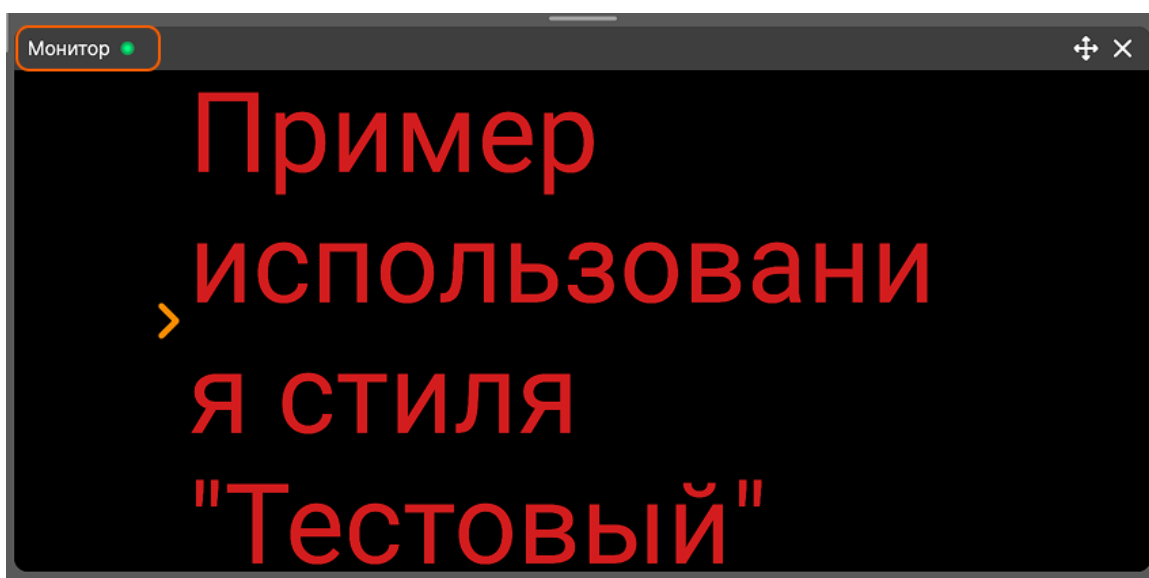
- {{{ - начало
- }}} - конец



Весь текст, заключённый между этими символами, считается пользовательским стилем "Тестовый". Он:



- отображает с использованием специального стиля • на экране "Монитор"



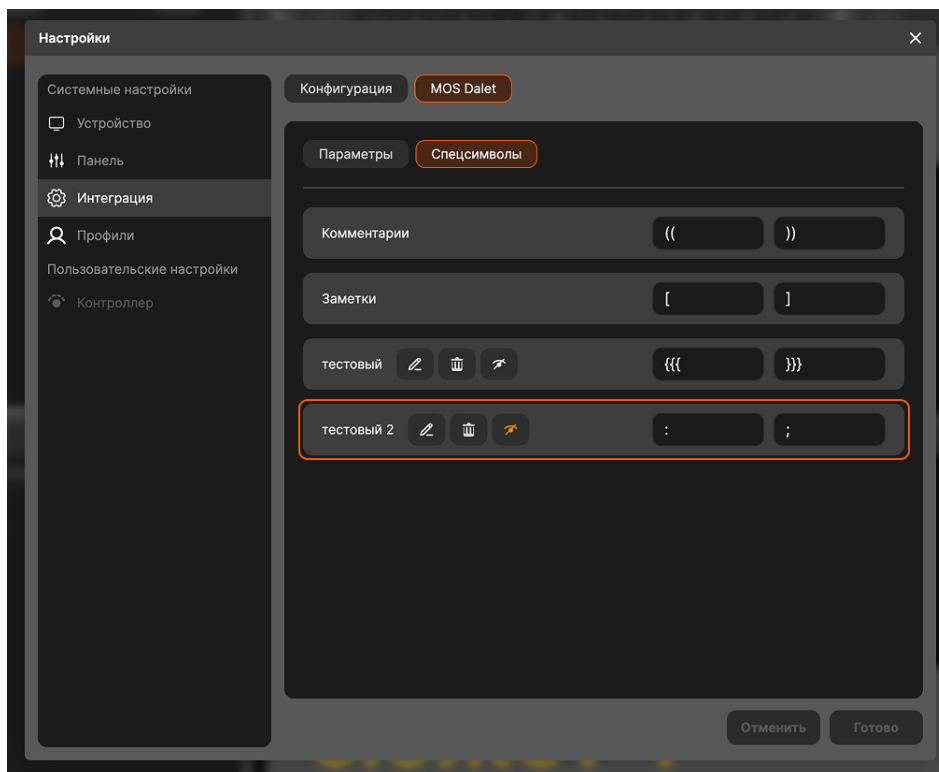
- на экране суфлера

Пример  
> использования  
стиля  
"Тестовый"

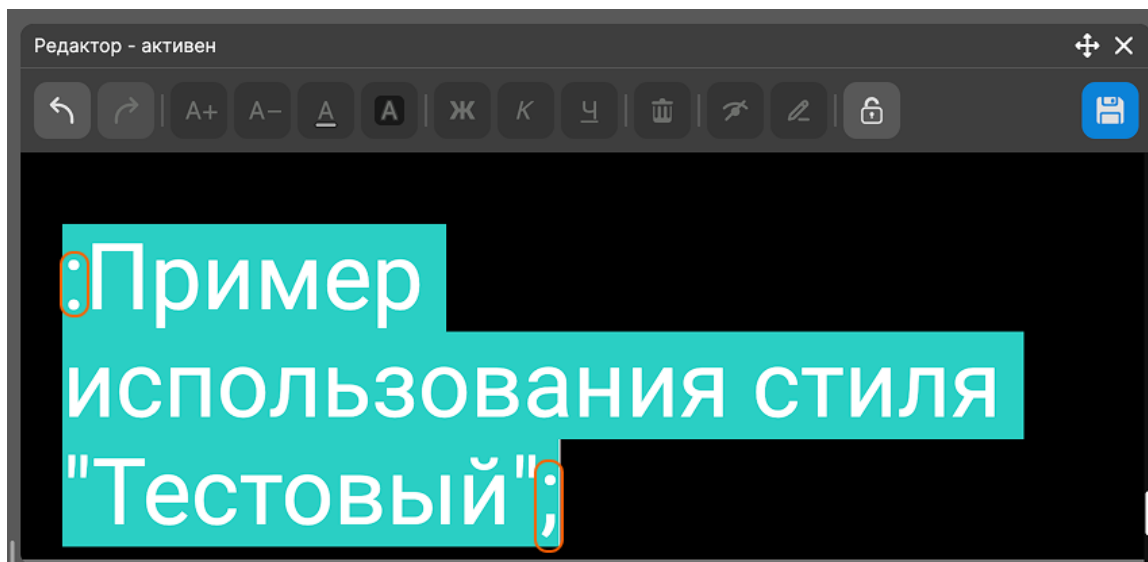
## ▼ Пример использования стиля, скрытого на подкамерном мониторе

Для обозначения стиля в примере используются специальные символы:

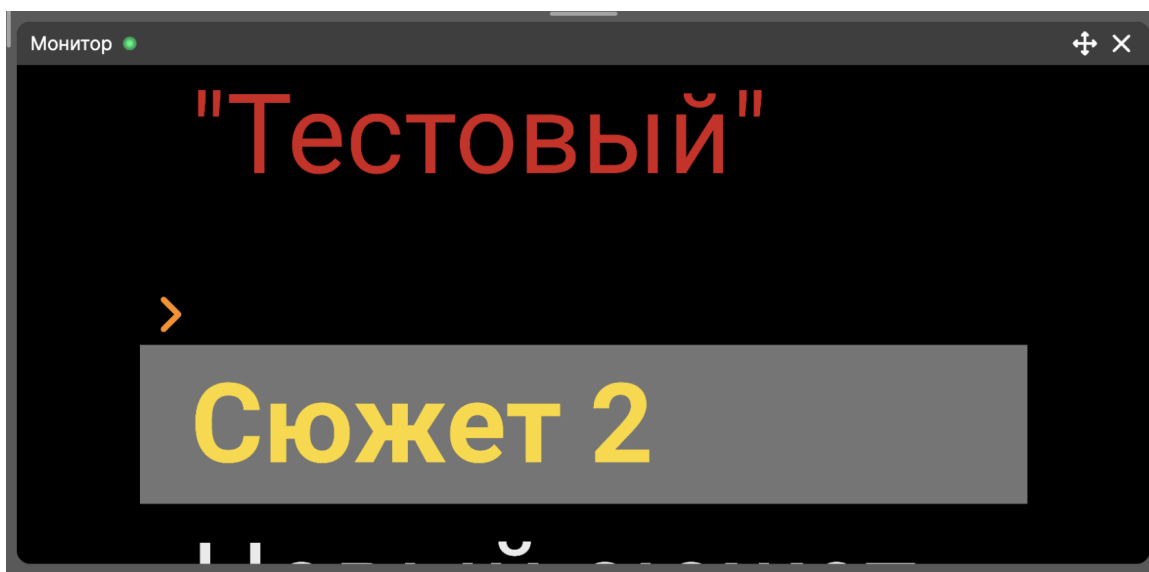
- : - начало
- ; - конец



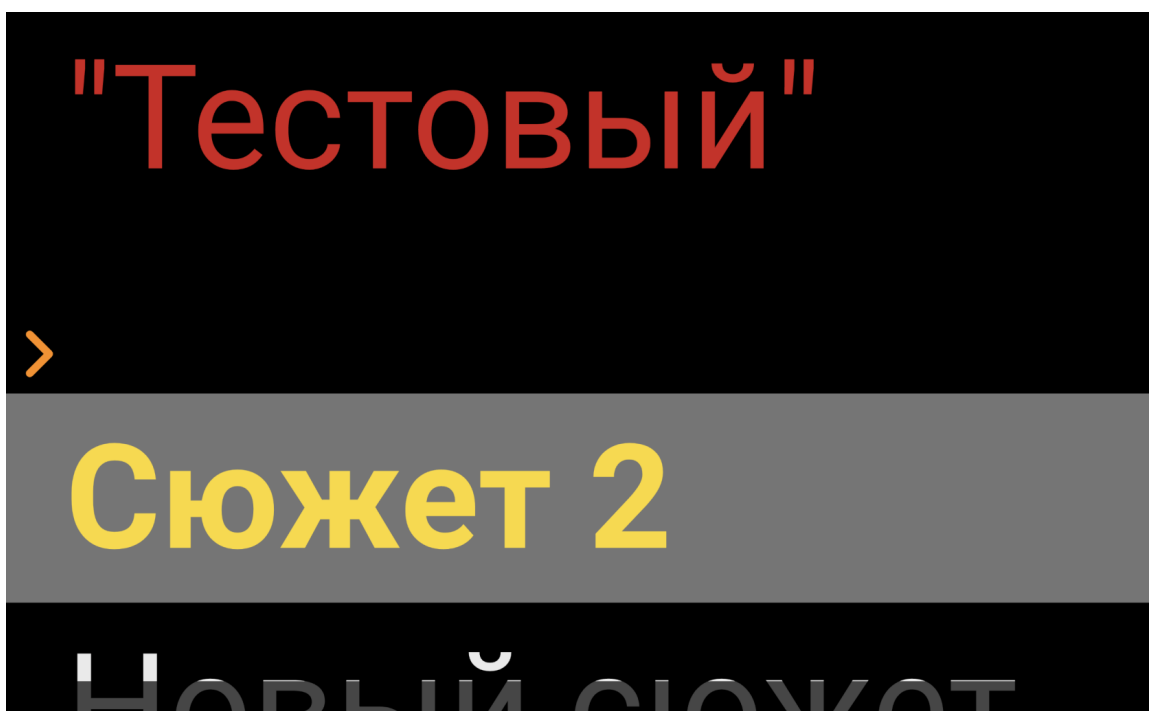
Весь текст, заключённый между этими символами, считается пользовательским стилем "Тестовый 2". Он:



- не выводится на экране "Монитор"



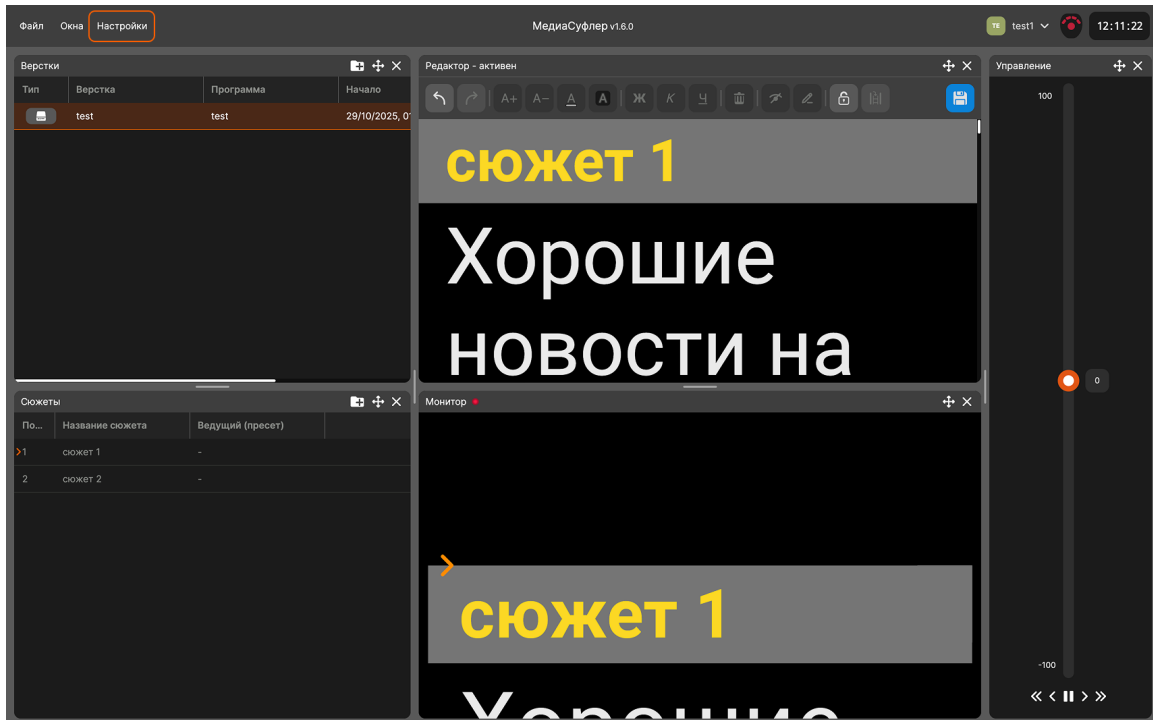
- на экране суфлера



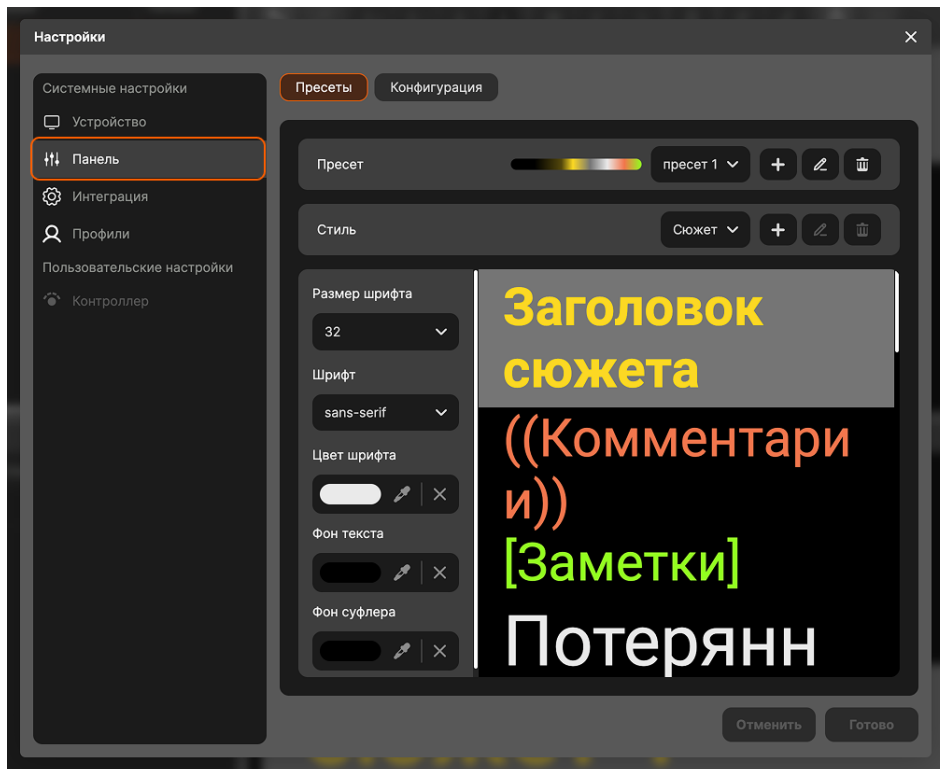
## ▼ Переименование пользовательского стиля

### Переименование пользовательского стиля

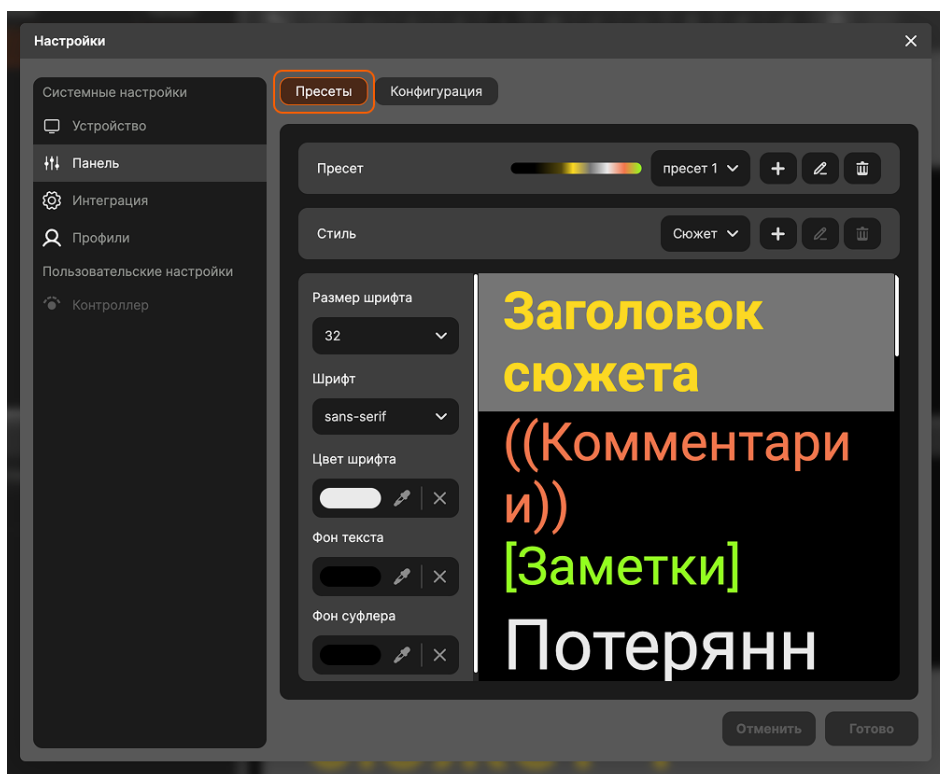
- Для переименования пользовательского стиля необходимо перейти в "Настройки"



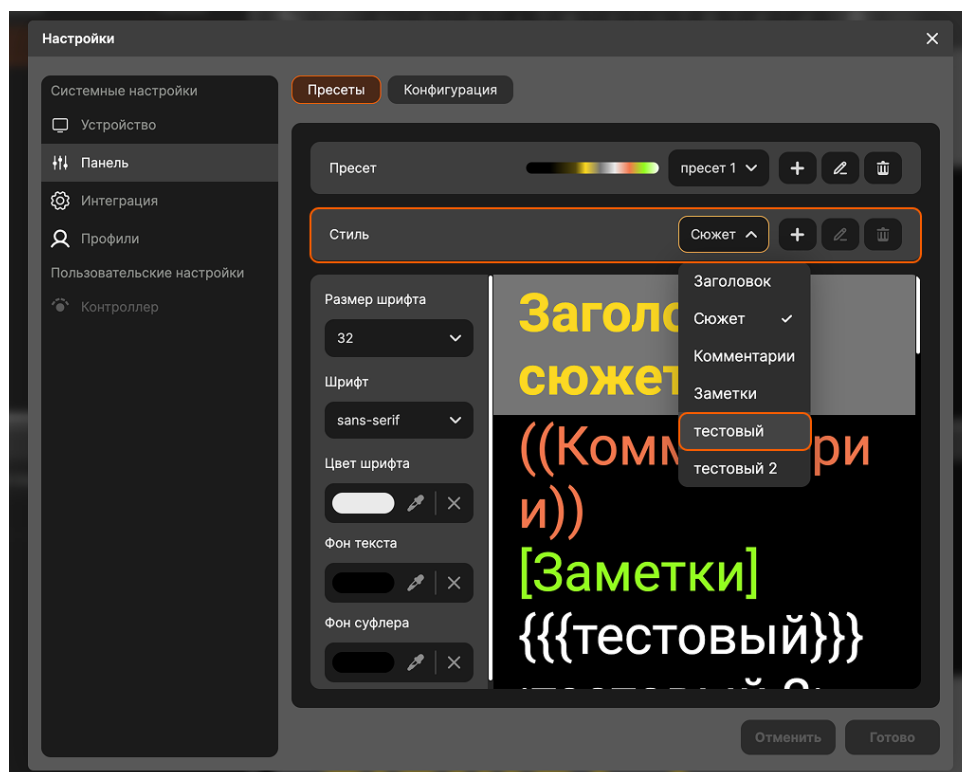
- Перейти в раздел "Панель"



- В разделе "Панель" открыть вкладку "Пресеты"



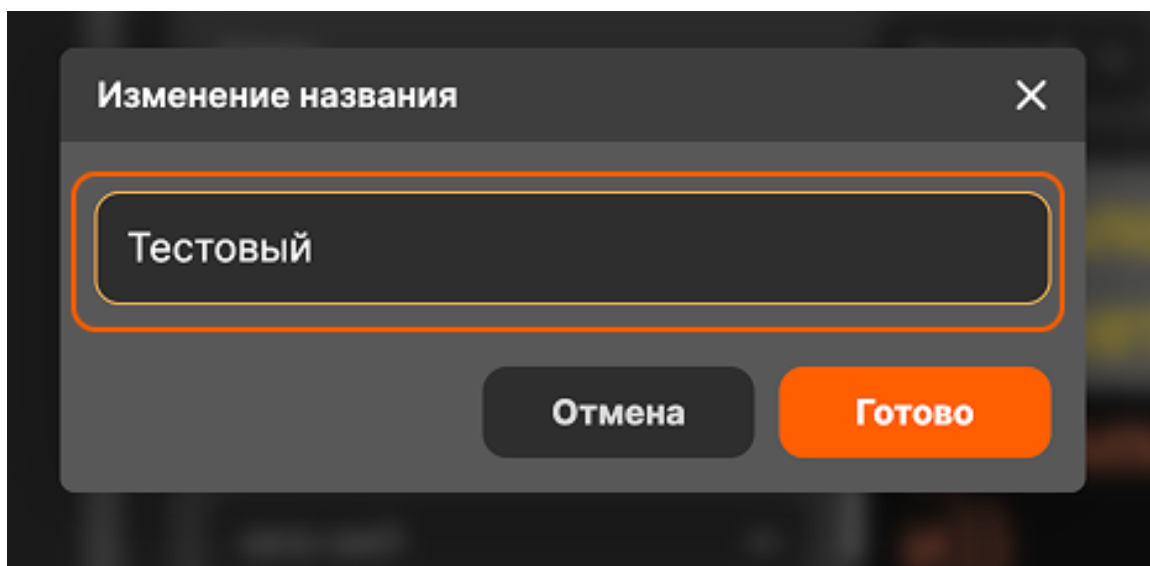
- Выбрать пользовательский стиль, название которого требуется изменить



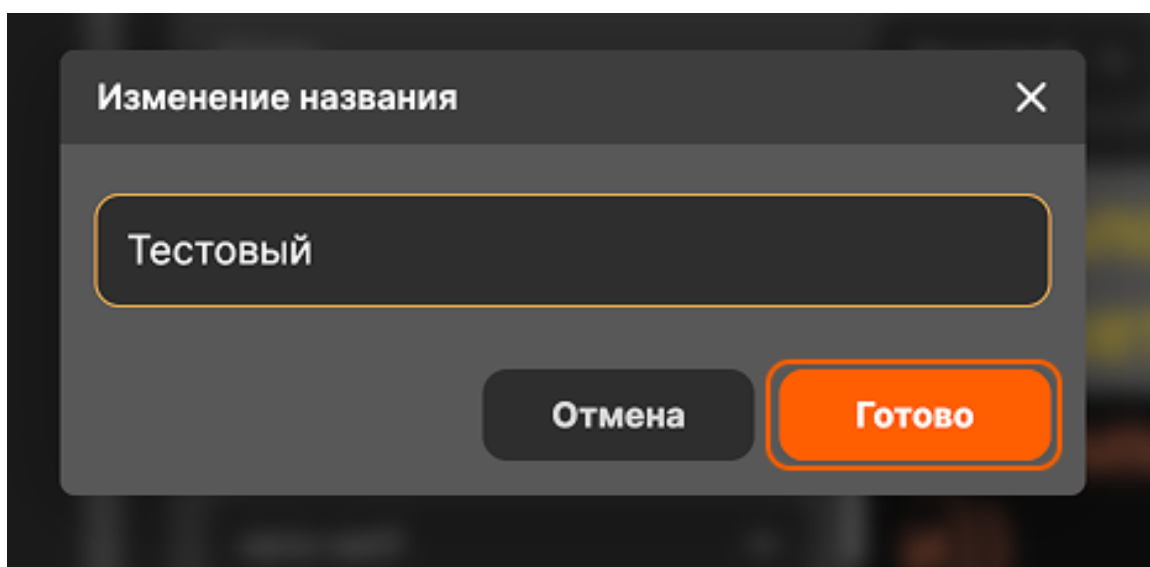
- Нажать на кнопку "Изменить название пользовательского стиля"



- В модальном окне "Изменение названия" ввести требуемое название



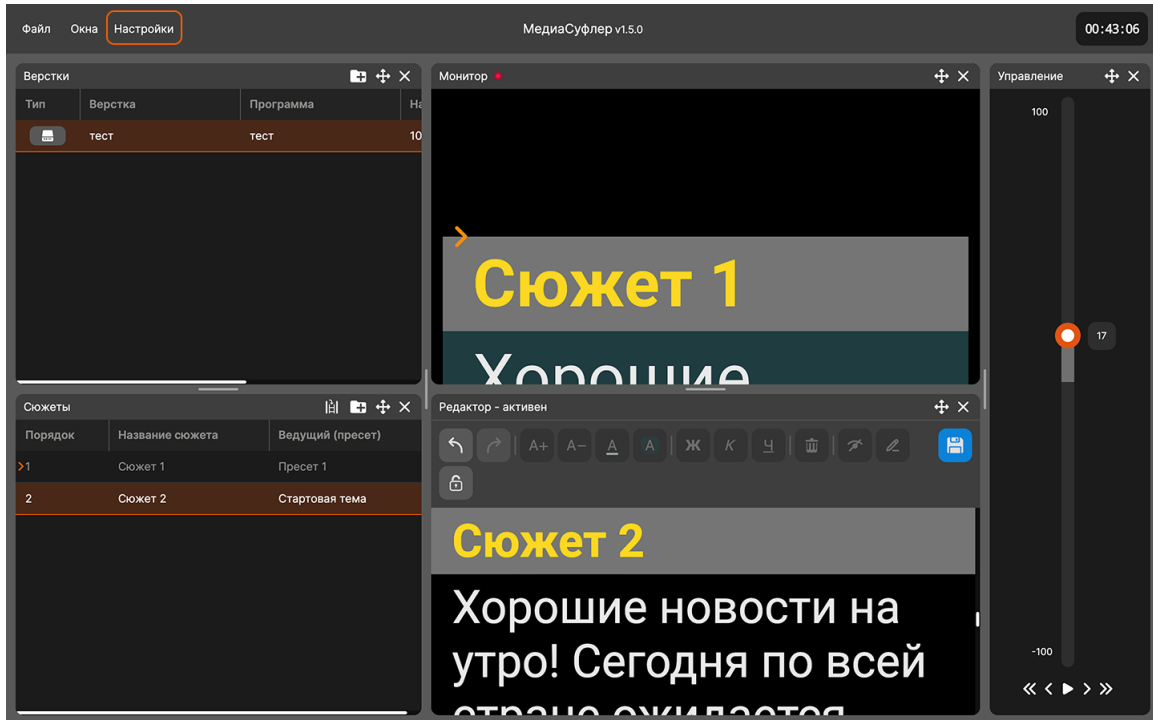
- Для сохранения изменений нажать "Готово"



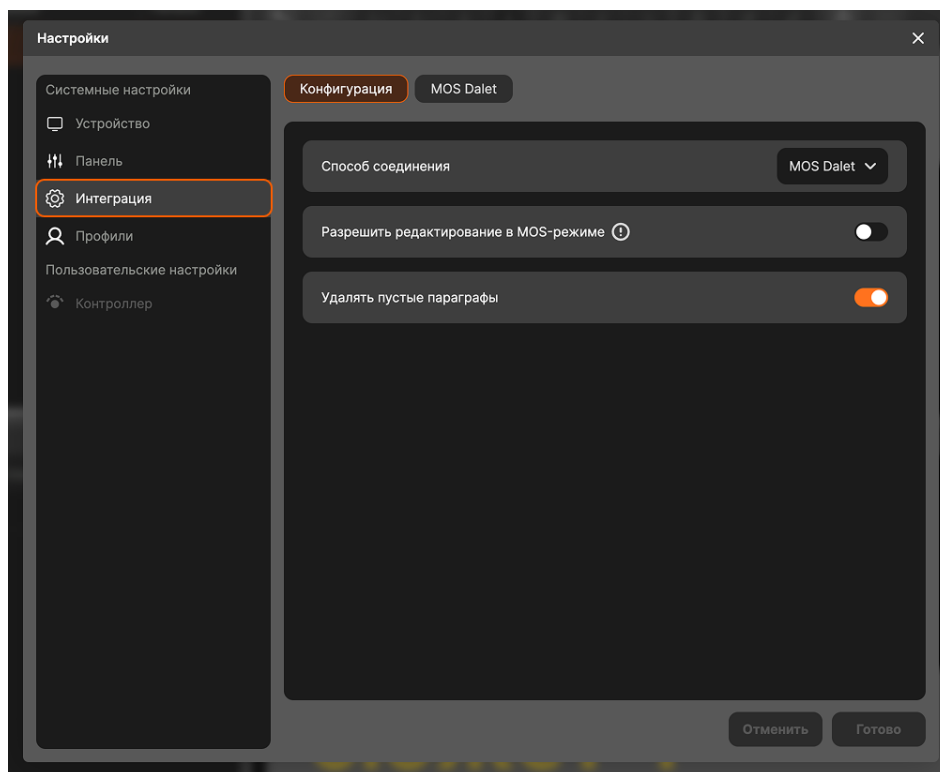
## ▼ Изменение видимости пользовательского стиля

### Изменение видимости пользовательского стиля

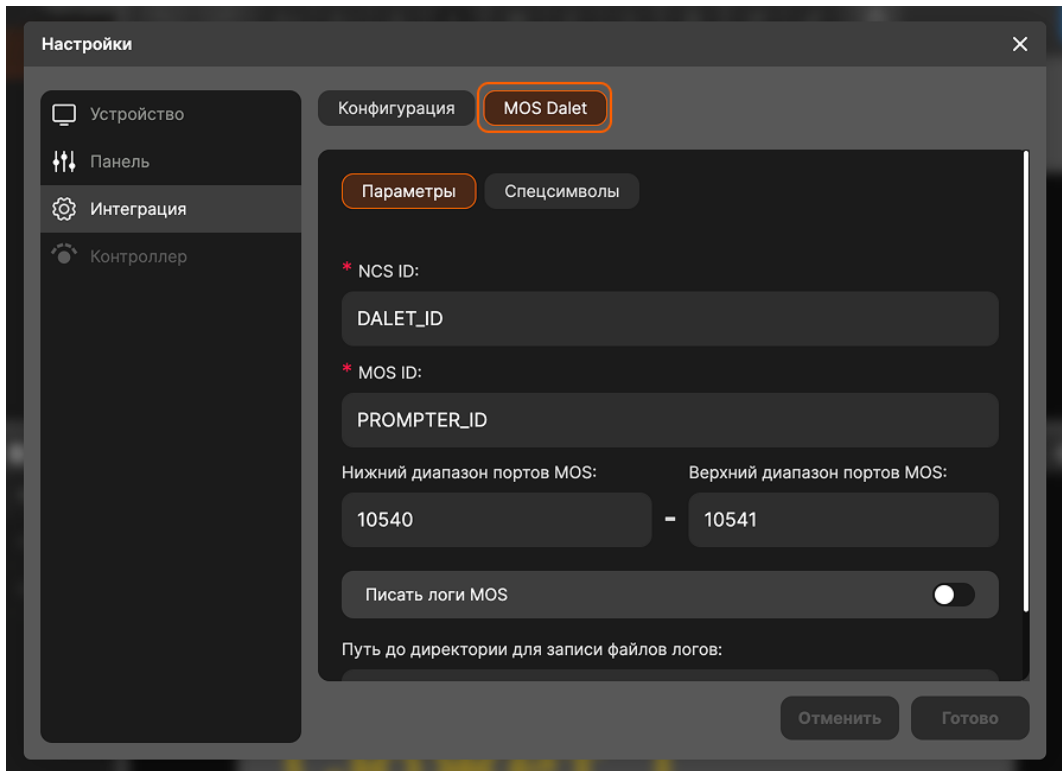
- Для изменения видимости стиля на подкамерном мониторе необходимо перейти в "Настройки"



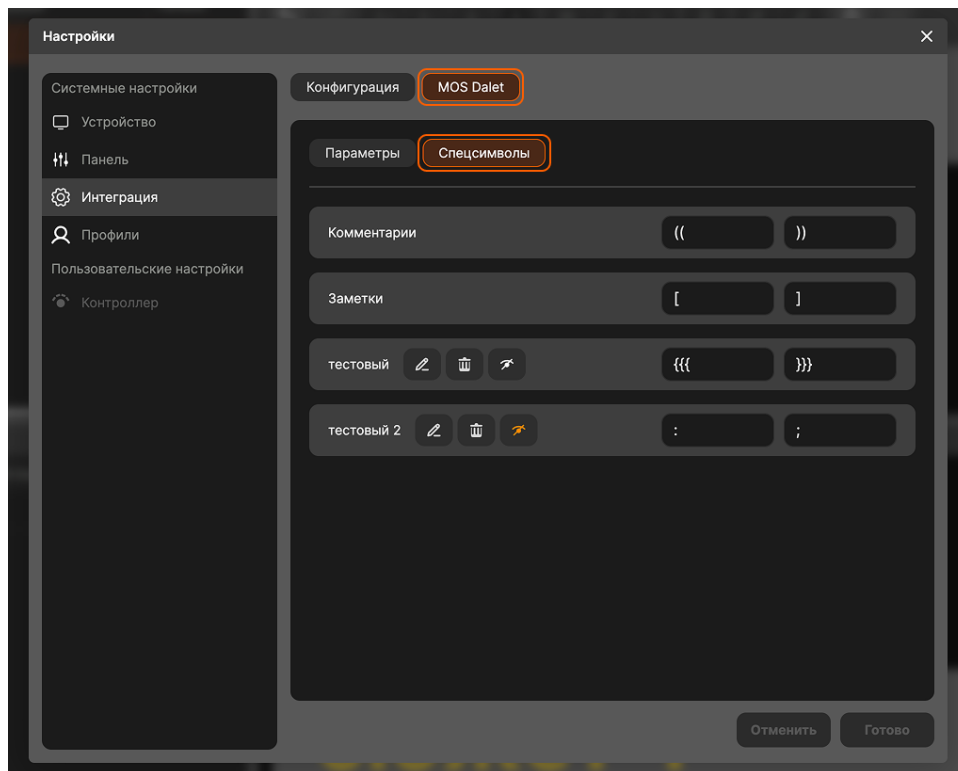
- Перейти в раздел "Интеграция", расположенных в настройках



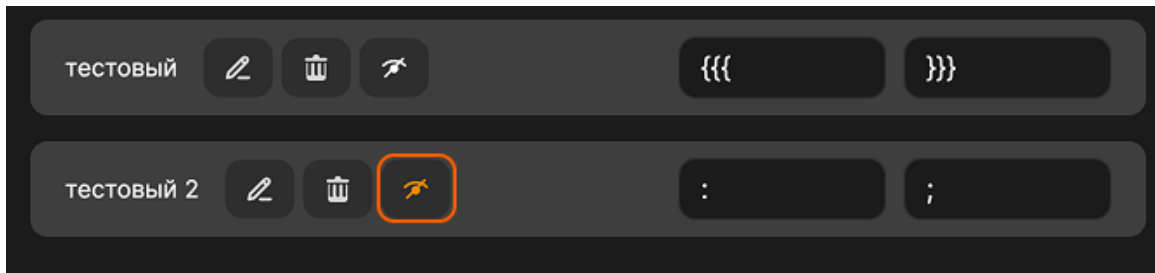
- В разделе "Интеграция" открыть вкладку "MOS Dalet"



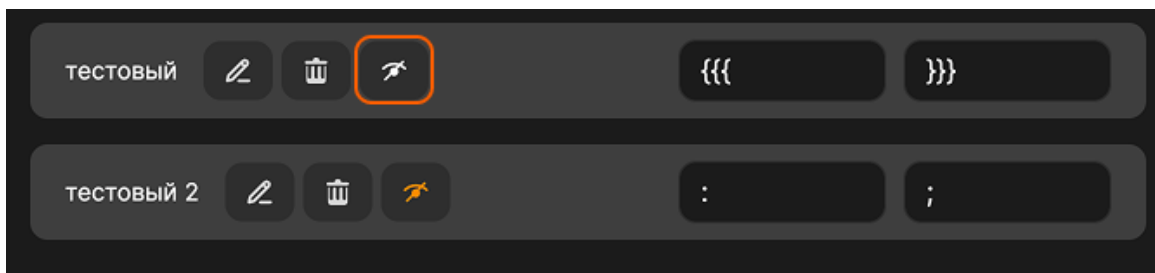
- Перейти во вкладку "Спецсимволы"



- У пользовательского стиля, видимости которого требуется изменить, нажать "Отображать на подкамерном мониторе"/"Скрыть на подкамерном мониторе" • Если стиль скрыт - кнопка будет подсвечена оранжевым



- Иначе кнопка подсвечена не будет

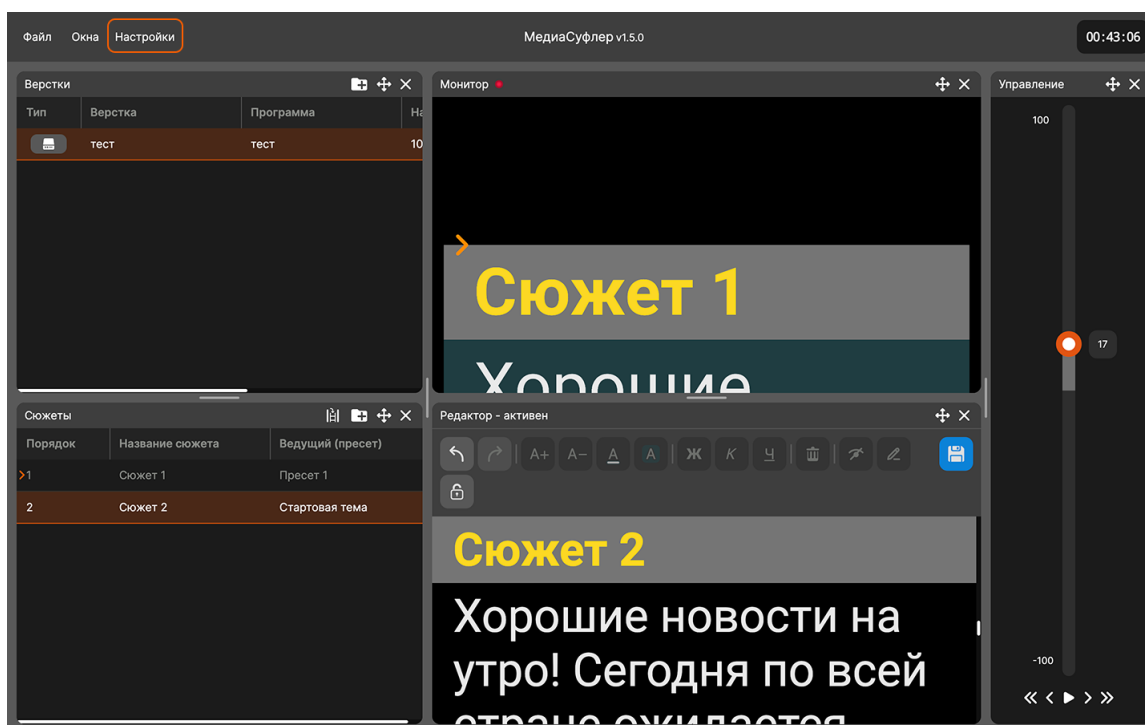


## ▼ Настройка спецсимволов

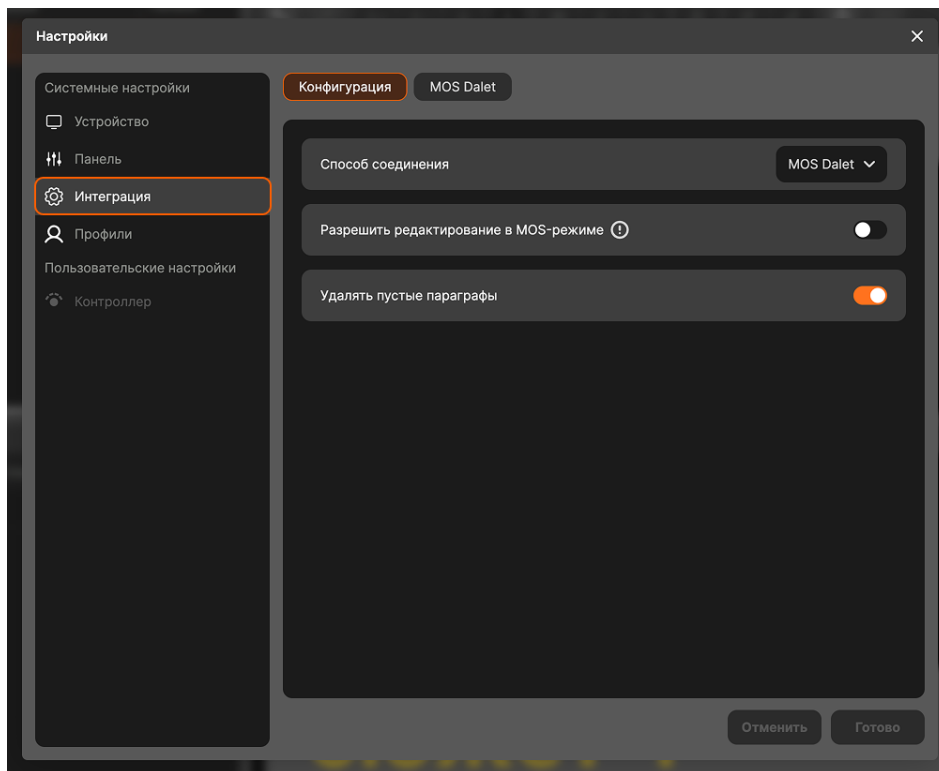
### Настройка спецсимволов

Спецсимволы используются для обозначения комментариев, заметок и пользовательских стилей в тексте сюжета. Любой текст, заключённый в такие символы, будет считаться либо комментарием, либо заметкой, либо текстом пользовательского стиля, определенным в зависимости от настройки.

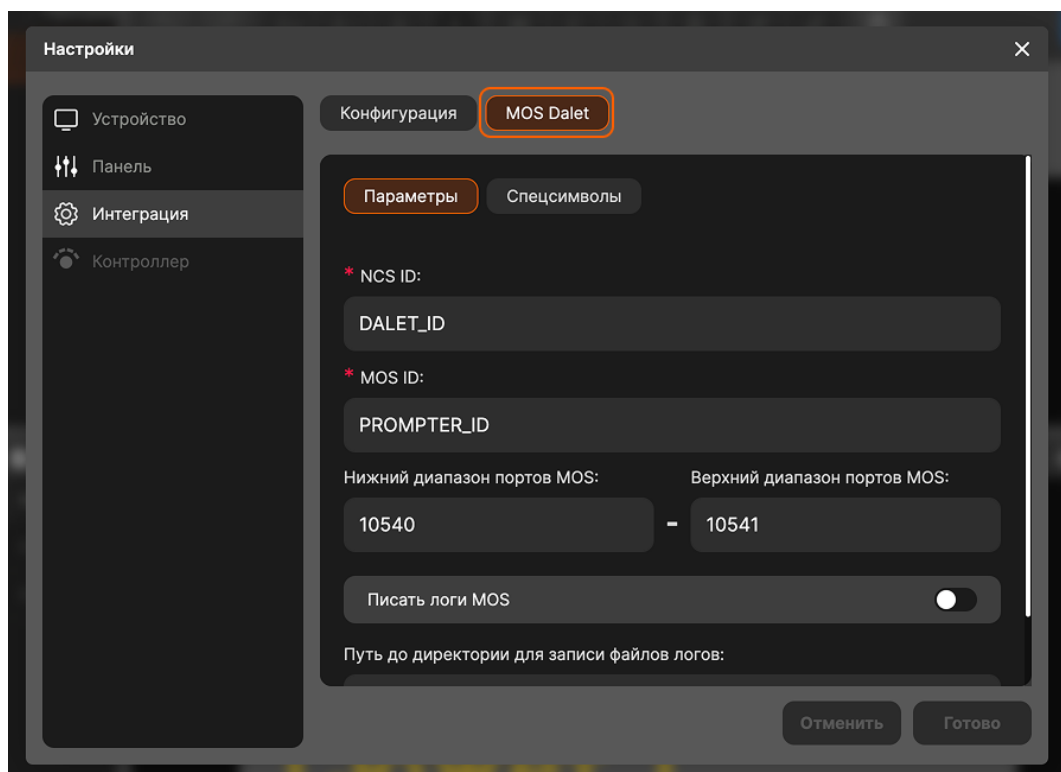
Для создания/редактирования обозначений спецсимволов необходимо:



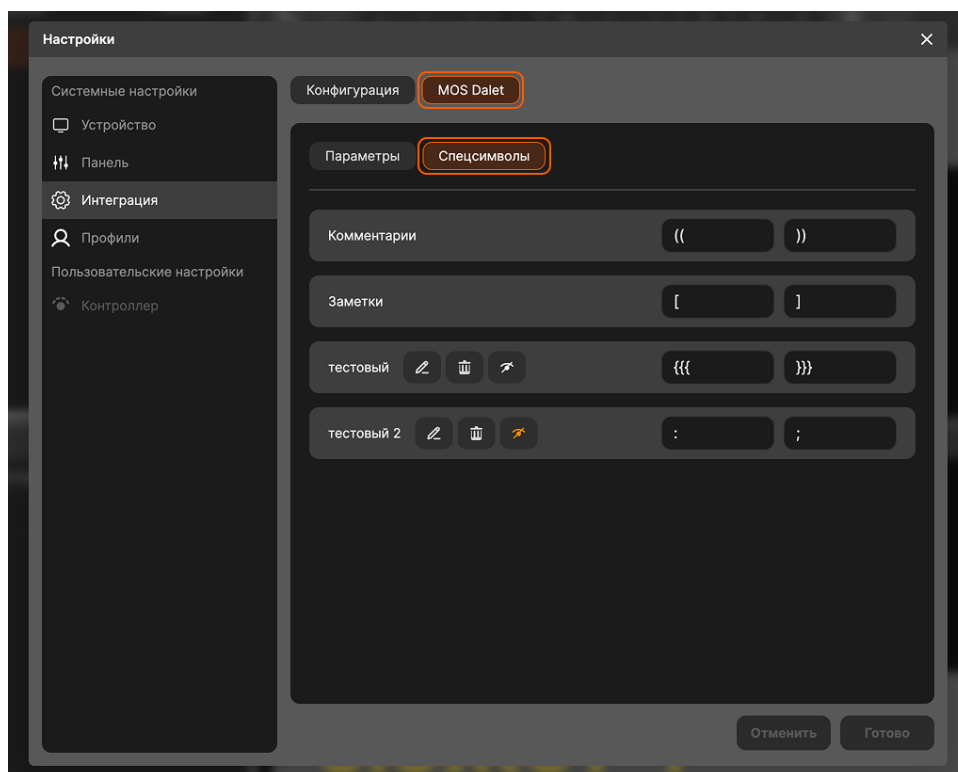
- Перейти в раздел "Интеграция", расположенных в настройках



- В разделе "Интеграция" открыть вкладку "MOS Dalet"



- Перейти во вкладку "Спецсимволы"



- Ввести желаемые спецсимволы для обозначения начала и конца комментариев, заметок и пользовательских стилей



- Сохранить изменения, нажав "Готово"

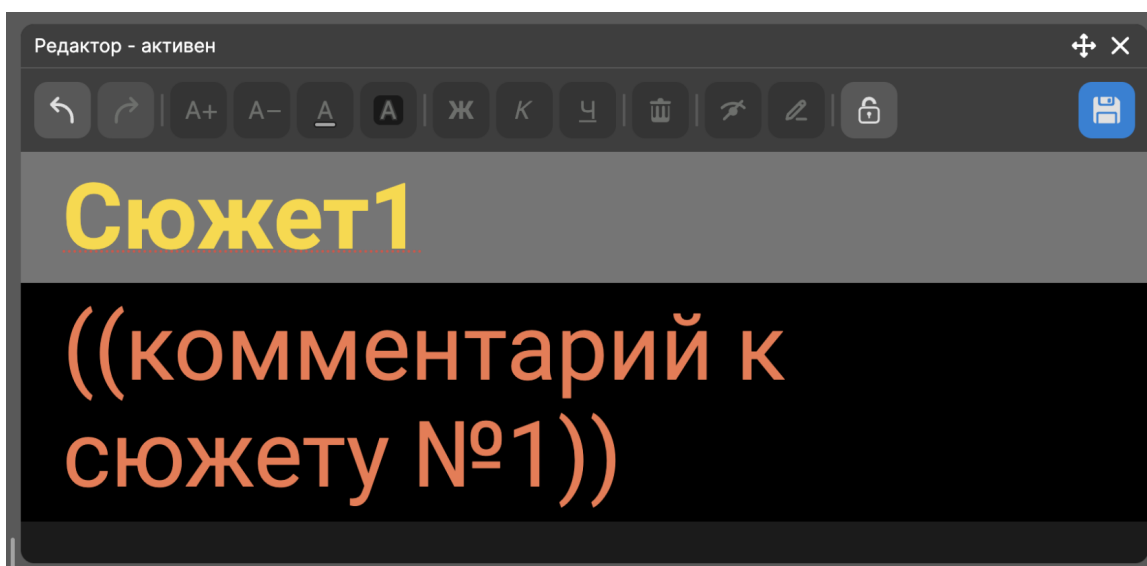
Для обозначения комментариев в примере используются специальные символы:

- (( - начало комментария
- )) - конец комментария

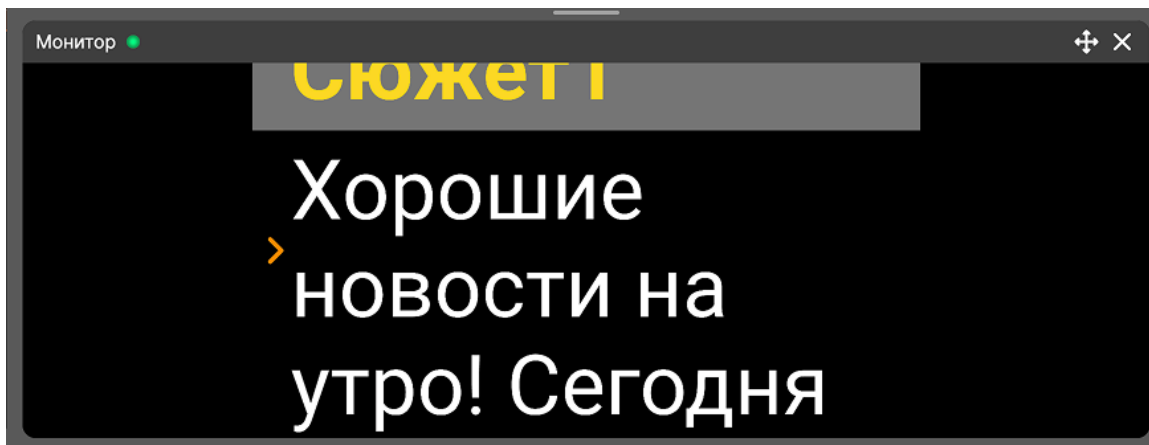


Весь текст, заключённый между этими символами, считается комментарием. Он:

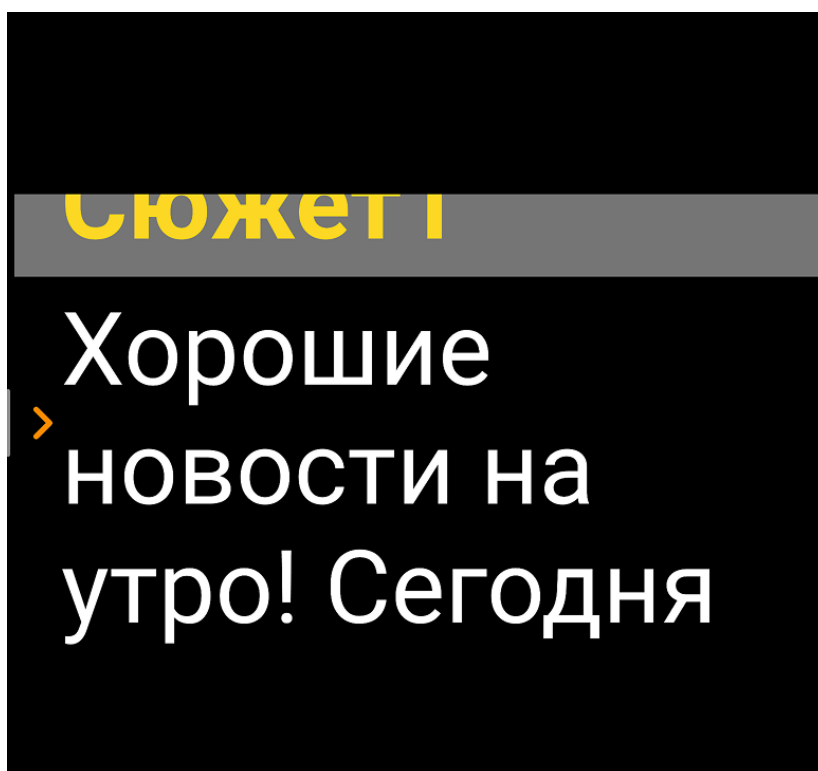
- в экране "Редактор" отображается с использованием специального стиля, предназначенного для комментариев;



- не выводится



- на экран суфлёра



## ▼ Пример использования заметок

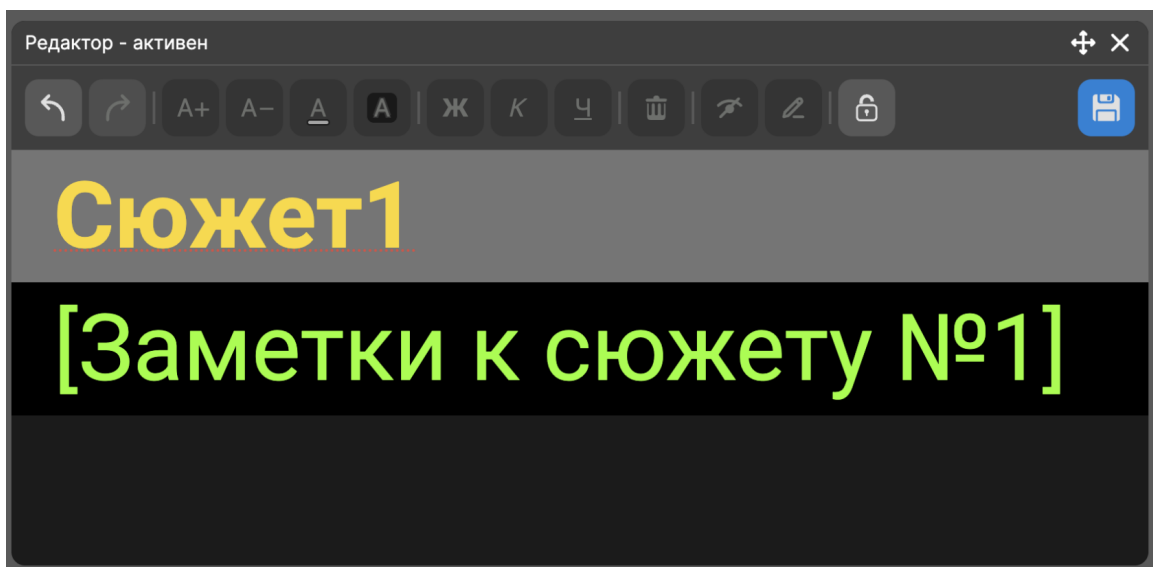
Для обозначения заметок в примере используются специальные символы:

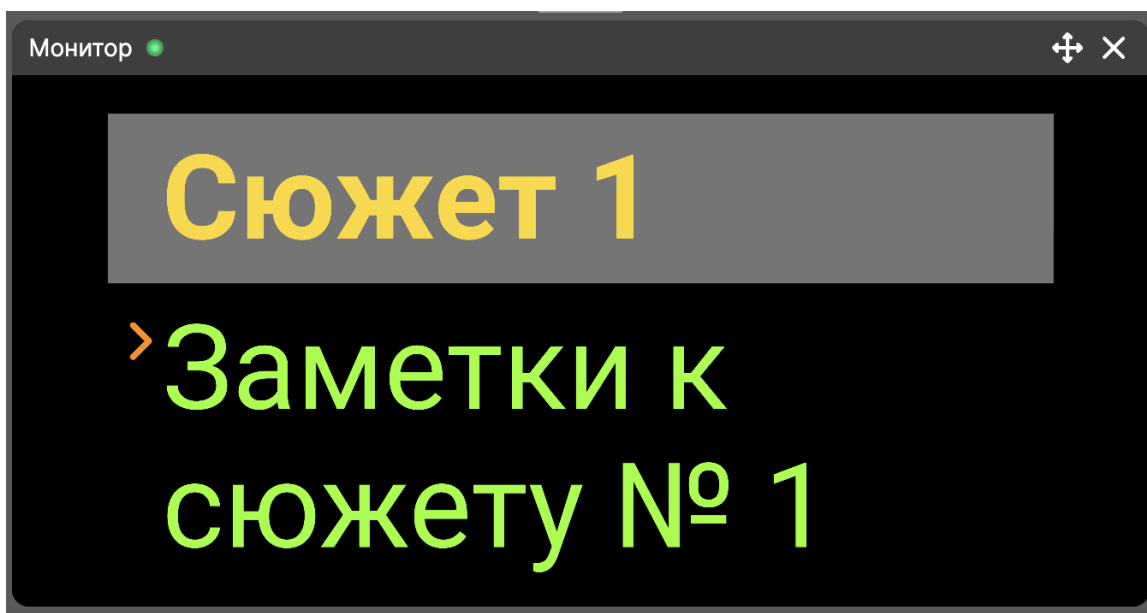
- [ - начало заметок
- ] - конец заметок



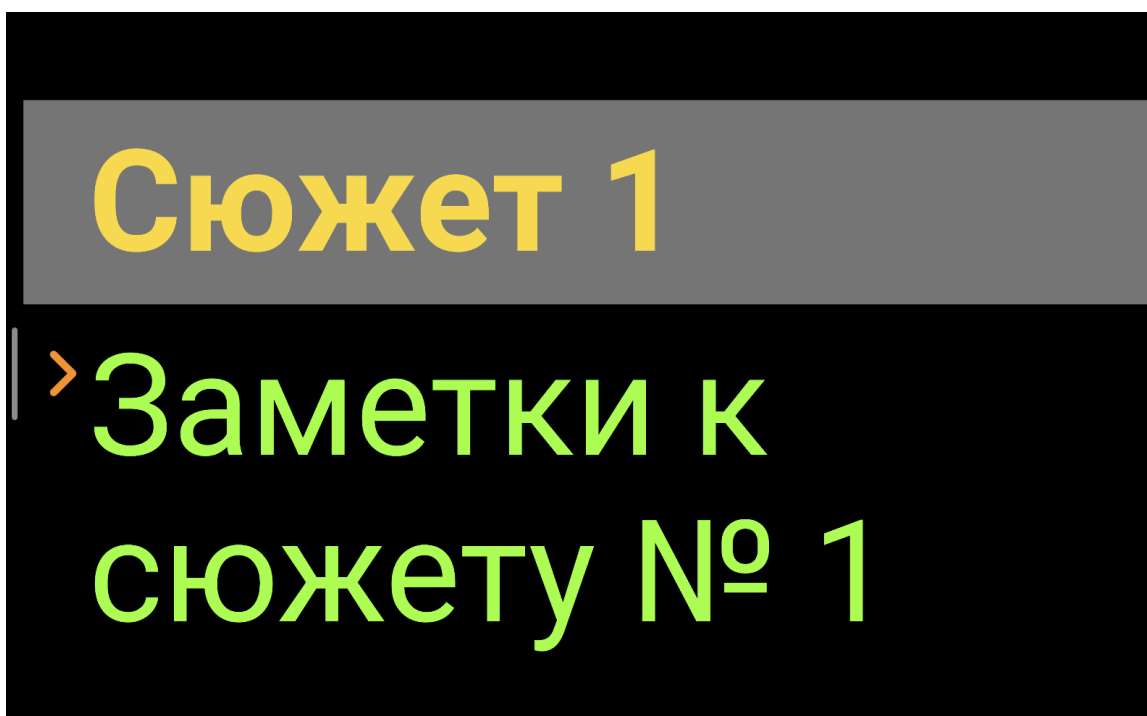
Весь текст, заключённый между этими символами, считается заметками. Он:

- в экране "Редактор" отображается с использованием специального стиля, предназначенного для заметок;





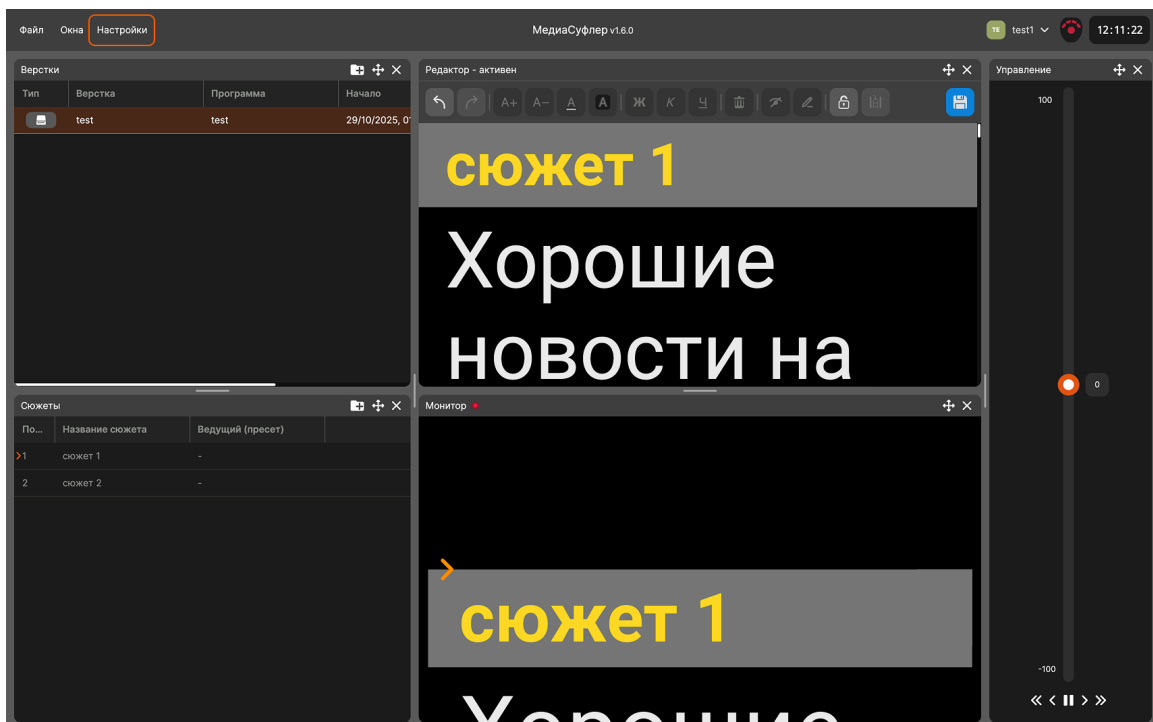
• на экране суфлера



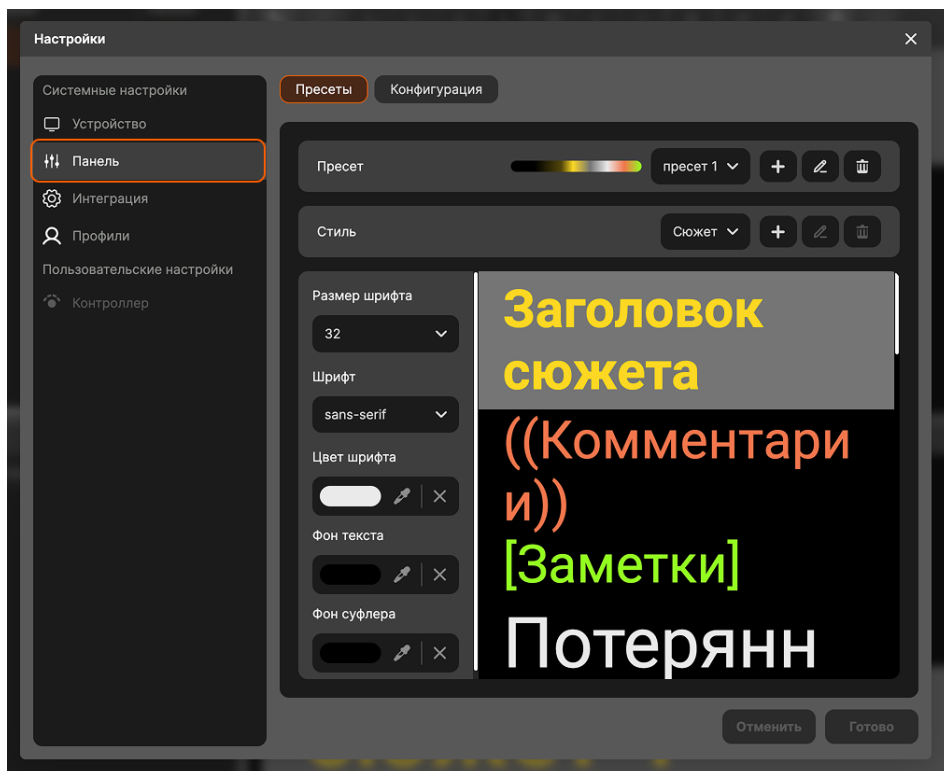
## ▼ Удаление пользовательского стиля

### Удаление пользовательского стиля

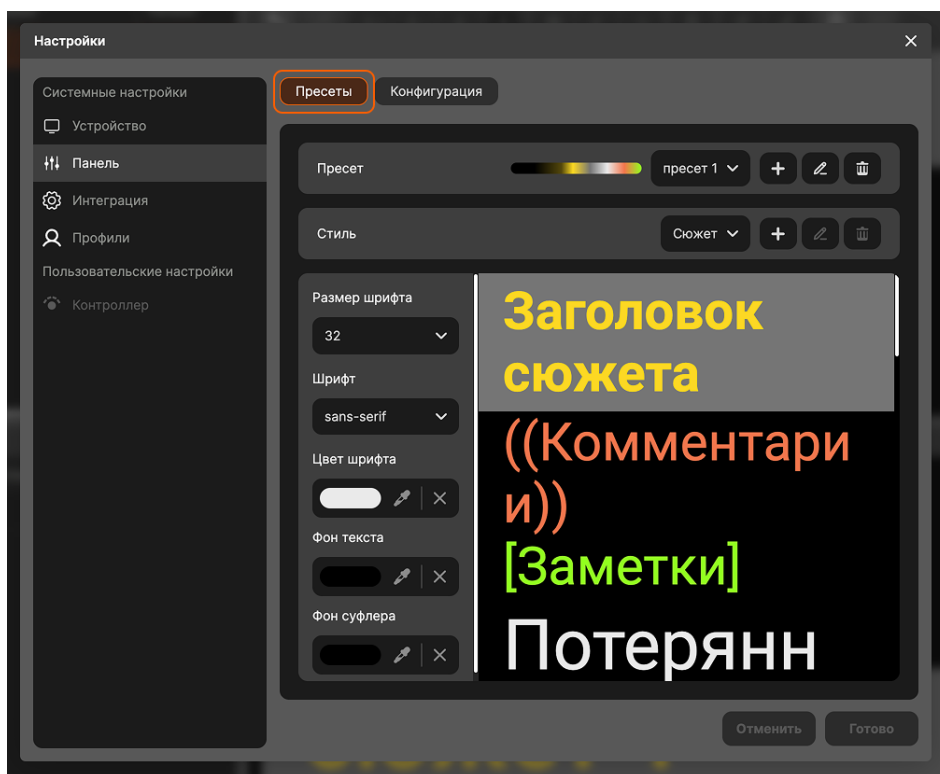
- Для удаления пользовательского стиля необходимо перейти в "Настройки"



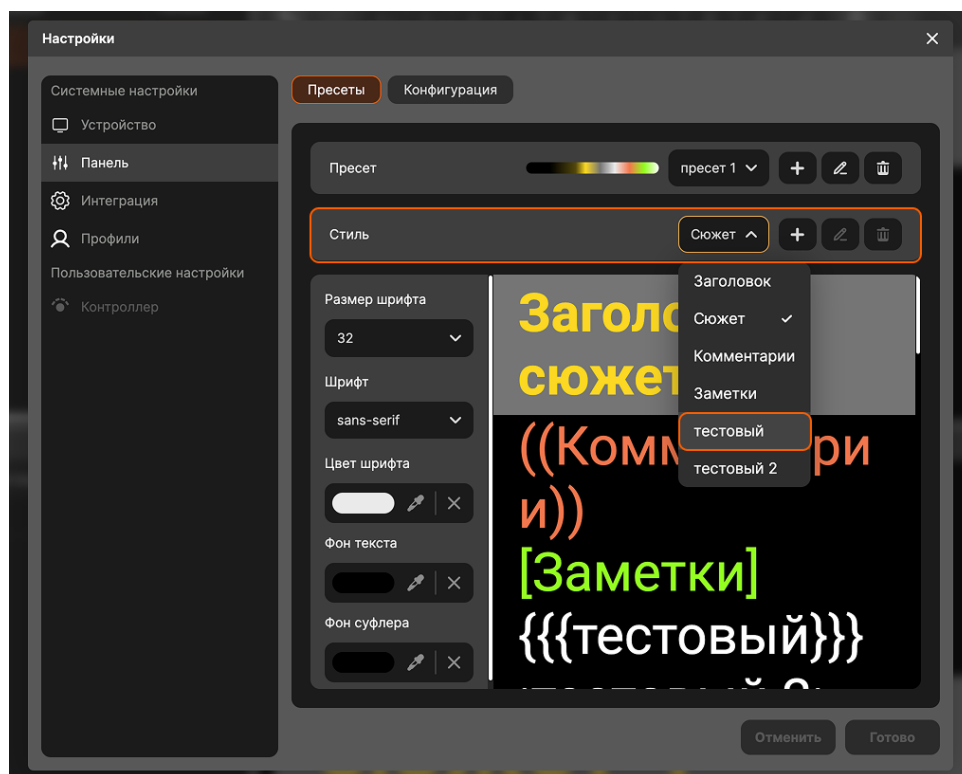
- Перейти в раздел "Панель"



- В разделе "Панель" открыть вкладку "Пресеты"



- Выбрать пользовательский стиль, который требуется удалить



- Нажать на кнопку "Удалить стиль"



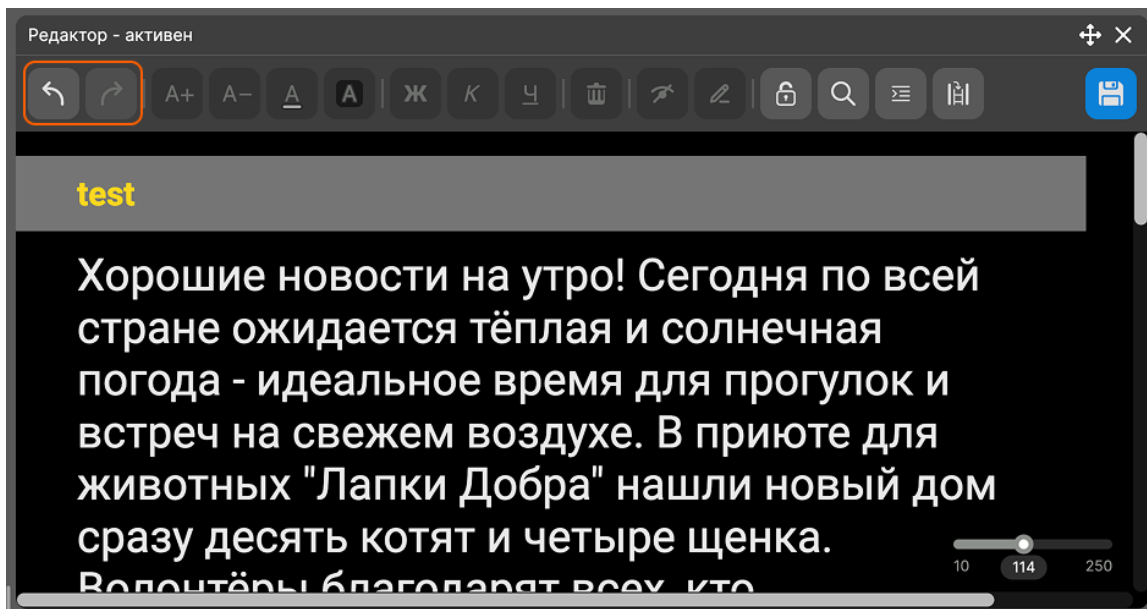
Тулбара экрана "Редактор"

Тулбар включает в себя функциональные группы кнопок, разделённые по назначению:

- Действия с редактированием

Позволяют управлять историей изменений: • Отменить последнее действие

Отменяет последнее выполненное действие.



- Настройки размера и цвета текста

Изменяет визуальное оформление выделенного текста:

- Увеличить выделенный шрифт на 1

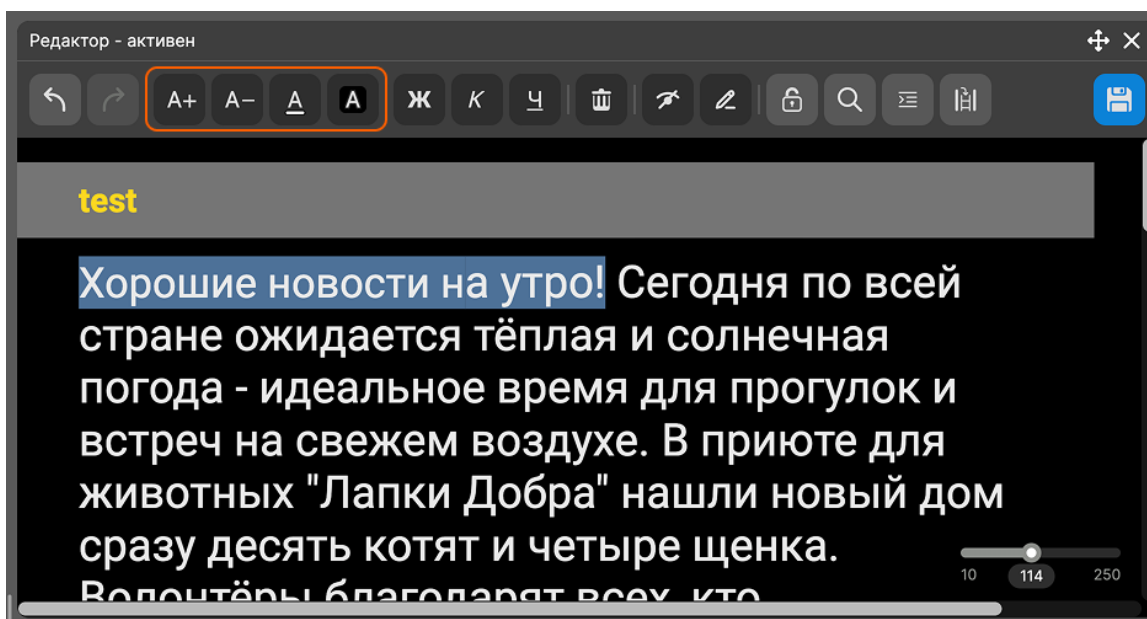
Увеличивает размер шрифта выделенного текста на 1

- Уменьшить выделенный шрифт на 1

Уменьшает размер шрифта выделенного текста на 1

- Изменить цвет выделенного текста

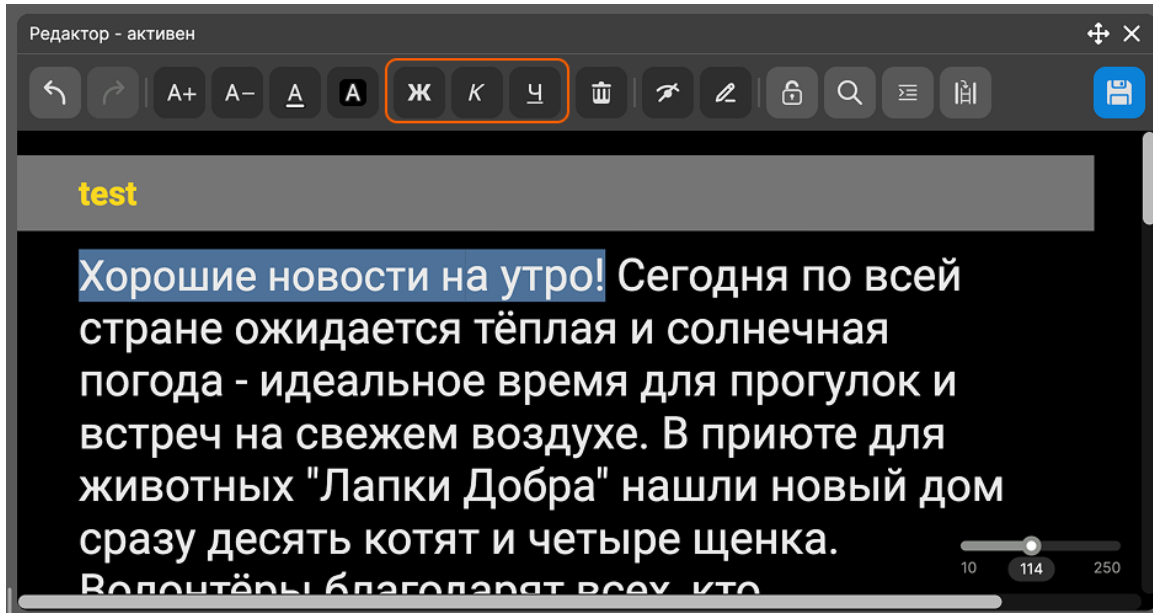
Для изменения цвета выделенного текста



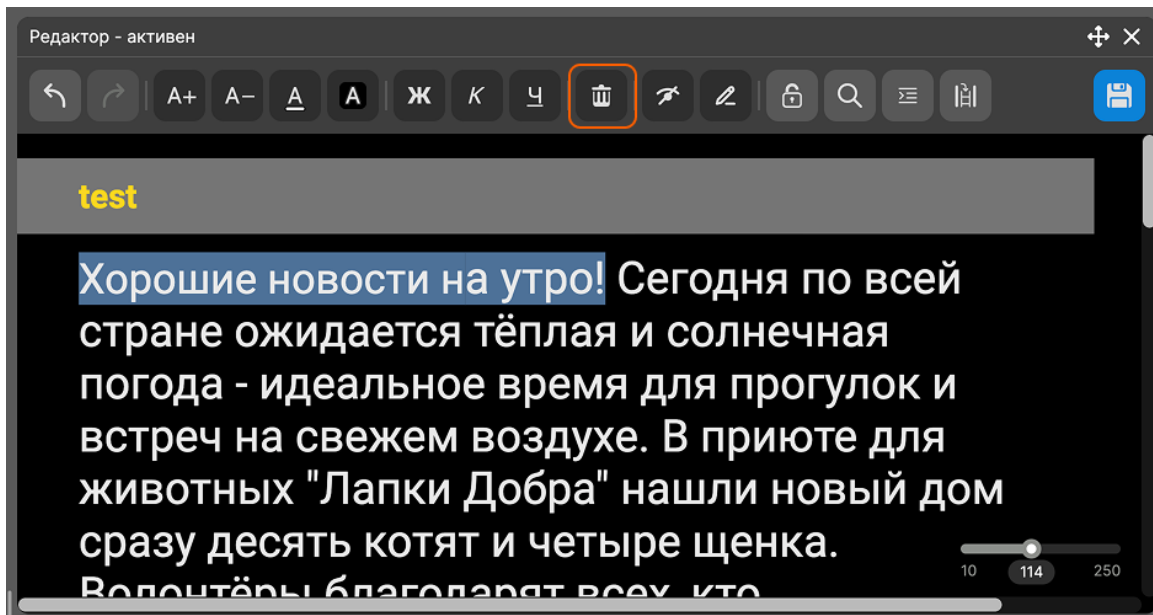
- Форматирование текста

Применяет стили к выделенному тексту:

- Сделать выделенный текст жирным  
Делает выделенный текст жирным
- Сделать выделенный текст курсивом  
Наклоняет выделенный текст



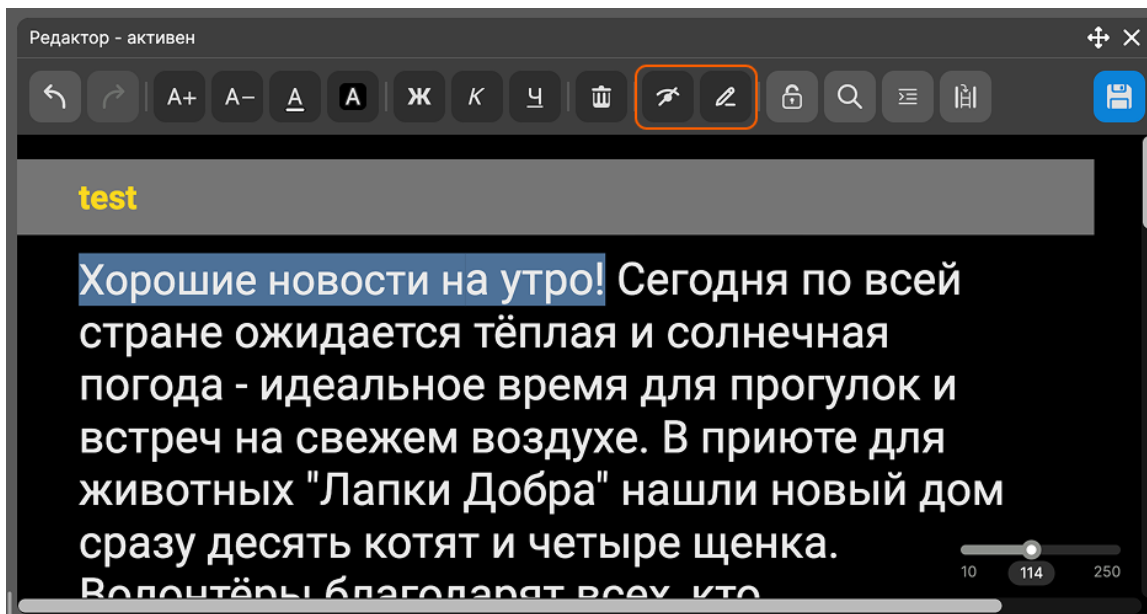
- Удаление стилей текста Убрать стили у выделенного цветаОтменяет все стили у выделенного цвета (текст принимает вид, согласно используемому пресету)



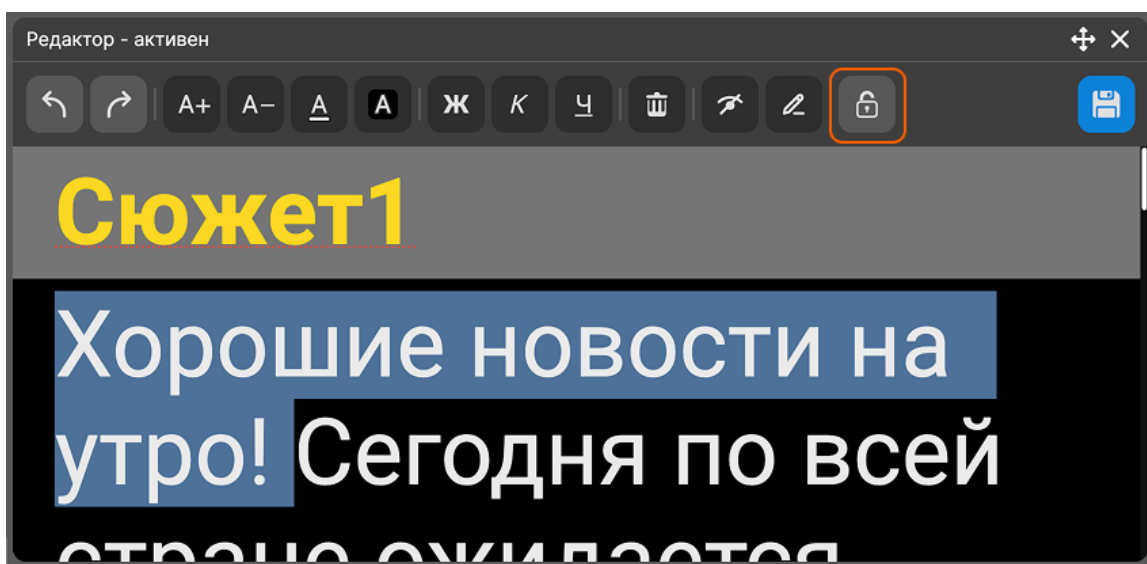
- Аннотации и пометки

Добавляет служебные элементы к тексту:

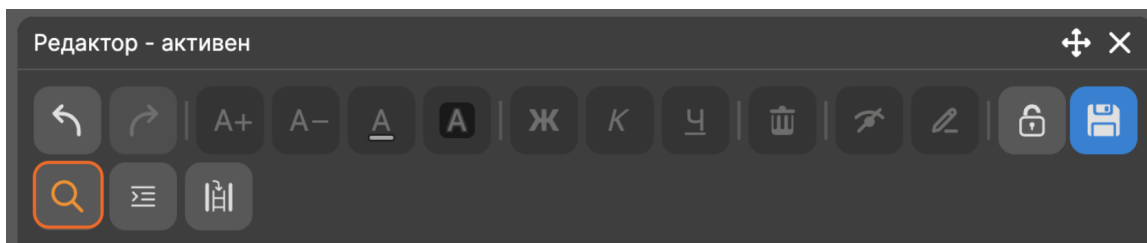
- Создать комментарий по выделенному тексту  
Создаёт комментарий по выделенному тексту



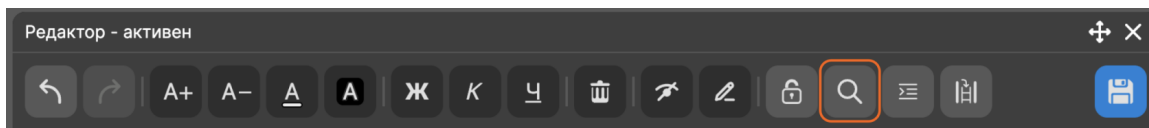
- Управление сюжетом
  - Блокировка активного сюжета



- Следование за суфлером Если кнопка активна (подсвечена), это значит, что редактор следует за суфлёром - текст автоматически прокручивается синхронно с воспроизведением

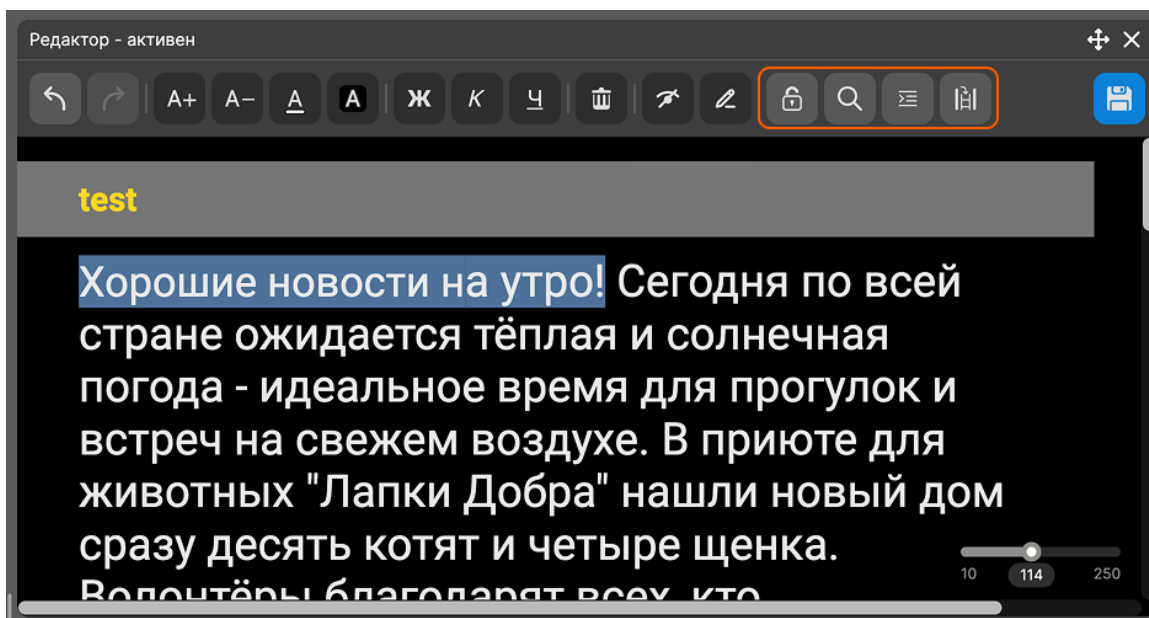


- Если кнопка не активна, редактор не следует за суфлёром - он становится статичным, текст можно прокручивать вручную

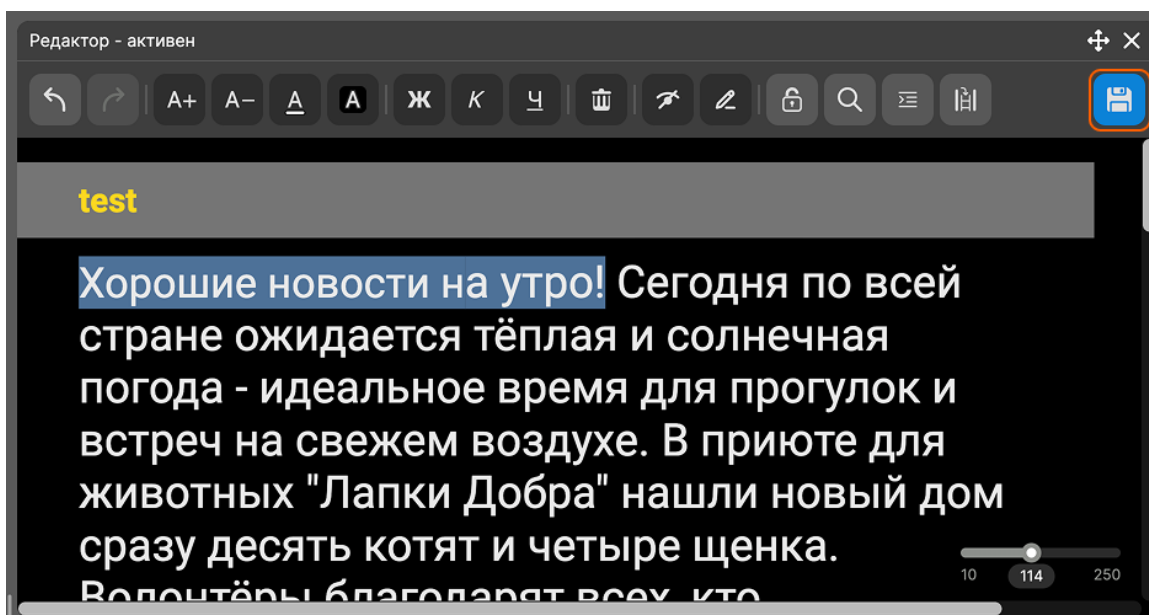


- Перемещение к позиции курсора

Суфлер ну фокус переместиться туда где находится курсор в редакторе и воспроизведение продолжится с этого места



- Работа с верстками Сохранить текущую версткуСохраняет текущую верстку локально - будет загружен файл в формате .rnc

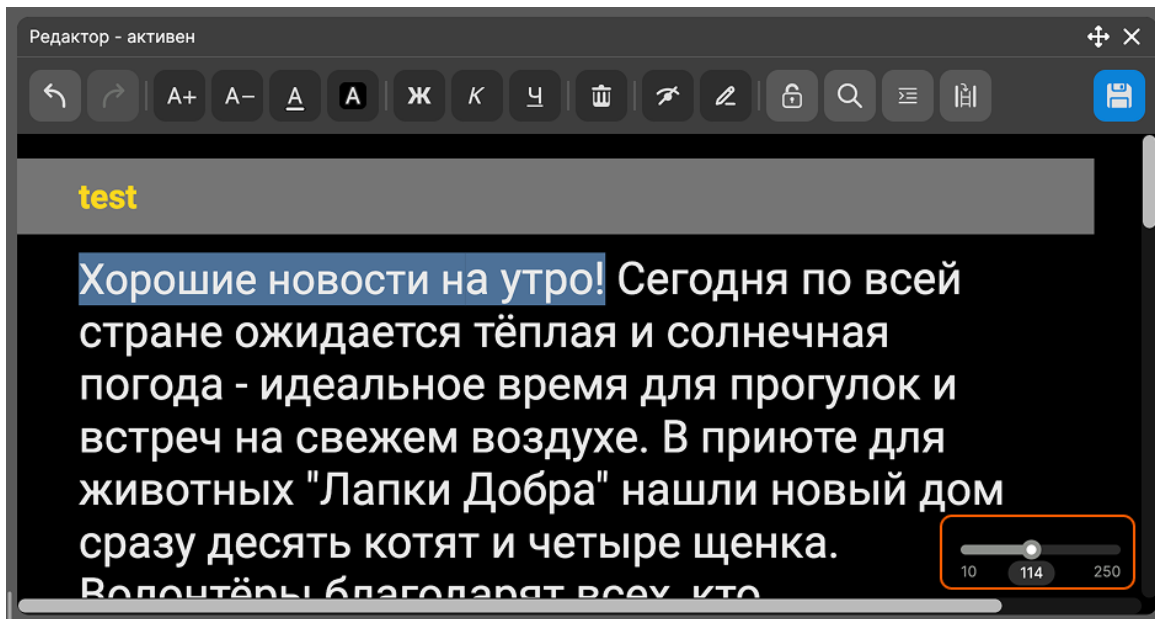


Важно! К спецсимволам и тексту, выделенному с их помощью, нельзя применять стили форматирования - применение соответствующих кнопок и горячих клавиш будет недоступно

### Изменение масштаба текста

В нижней части экрана редактора расположен ползунок изменения масштаба

(приближения/отдаления текста)



- Диапазон значений — от 10 % до 250 %
- Чем больше значение, тем сильнее текст приближается (занимает больше пространства на экране)
- Чем меньше значение, тем сильнее текст уменьшается и отображается более компактно

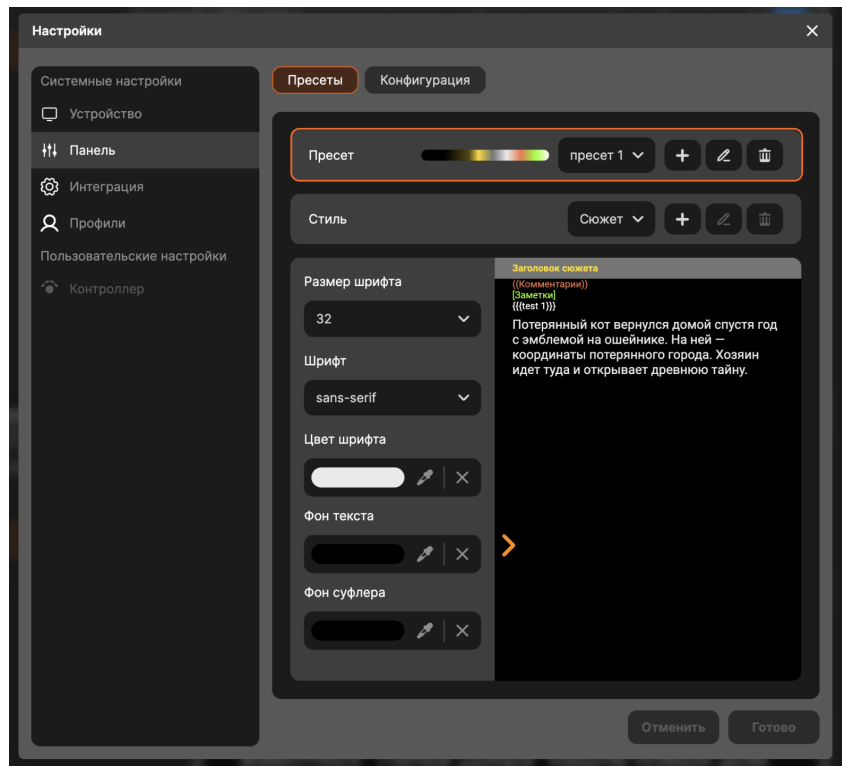
## 1.10 Пресеты

Пресеты - это сохранённые стили для отображения составляющих сюжета в суфлере и мониторе.

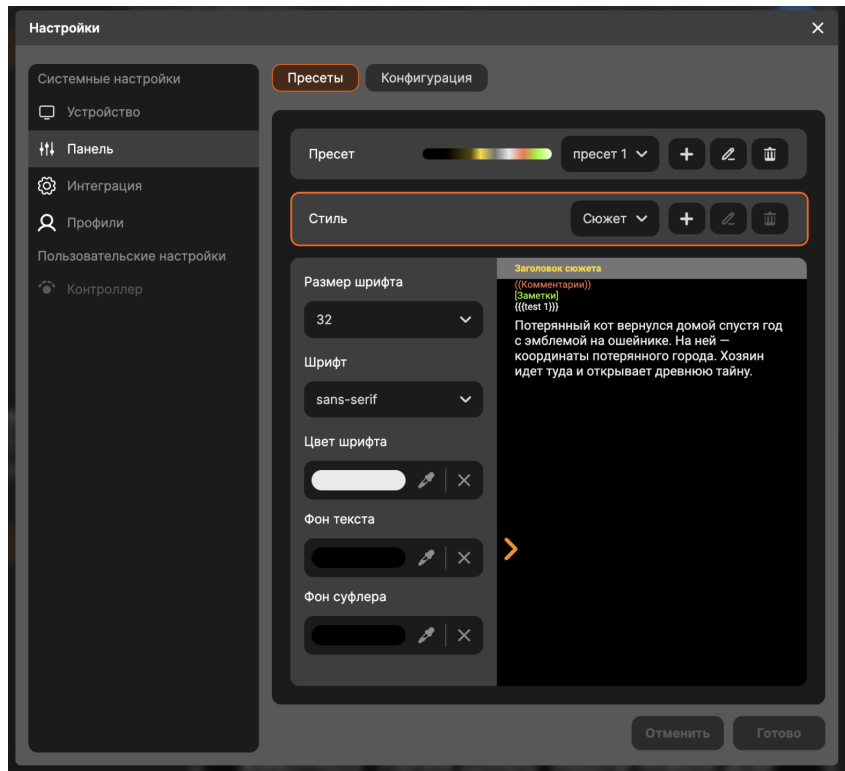
Окно редактирования пресетов включает в себя следующие блоки:

- Настройка и выбор пресета• Для переключения между пресетами
- Для определения глобального пресета

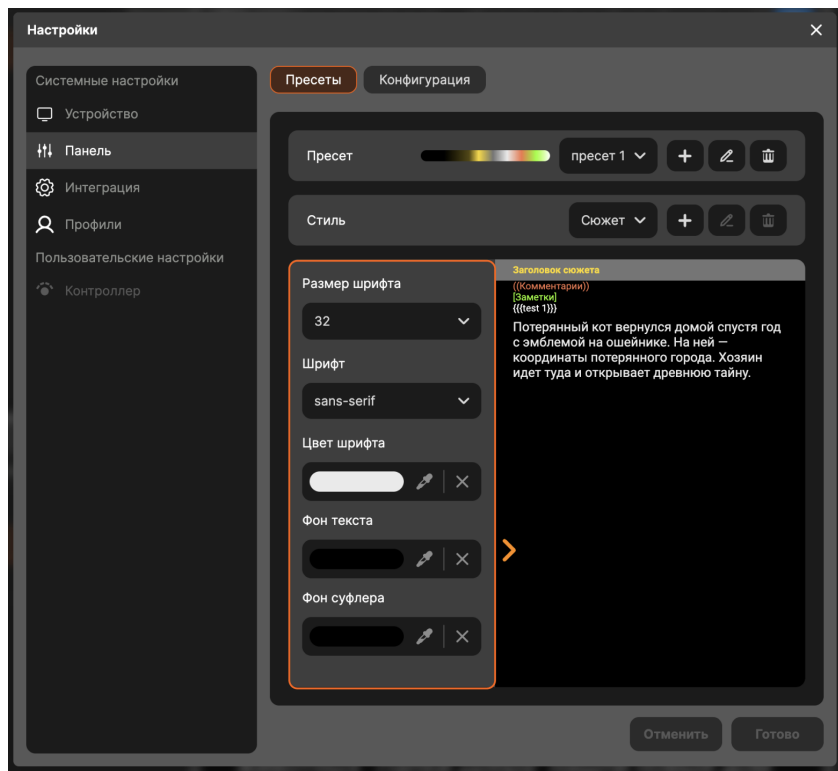
Глобальный пресет - пресет, который будет применен для отображению сюжетов, у которых не был predetermined пресет



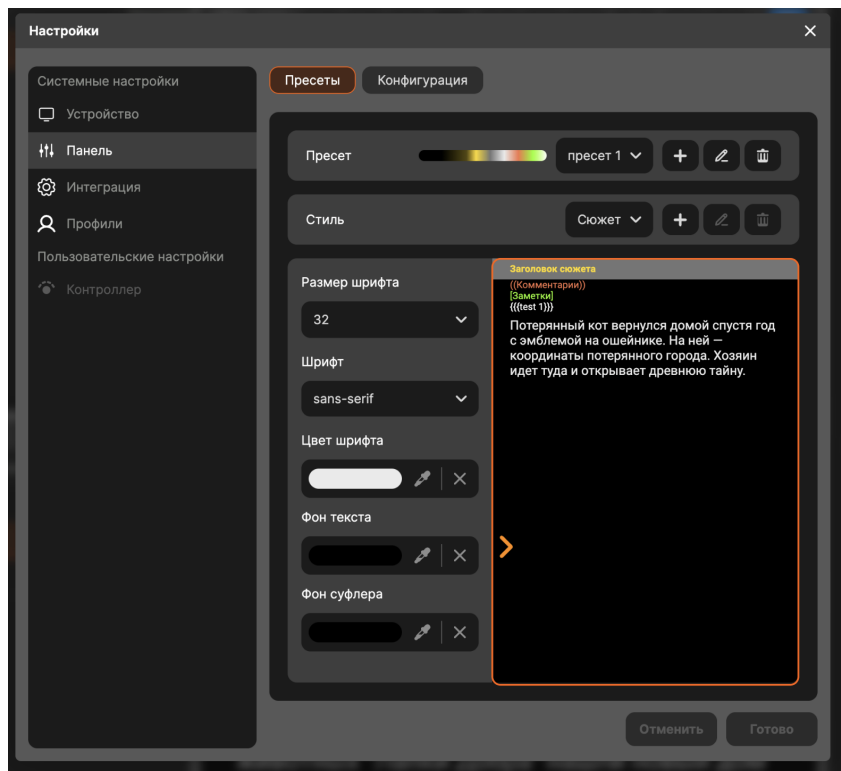
- Настройка и выбор стиля• Для выбора элемента сюжета, стиль которого требуется изменить



- Поля настроек выбранного стиля



- Превью Отображение того, как элементы будут выглядеть в суфлере

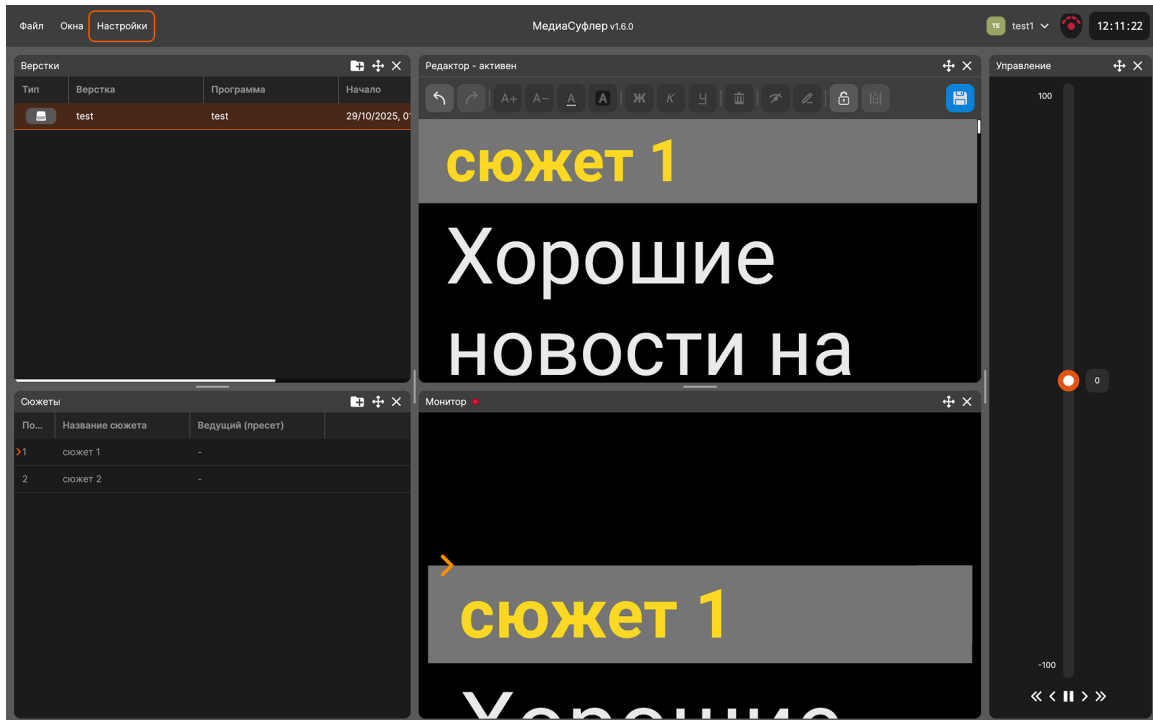


## Работа с пресетами

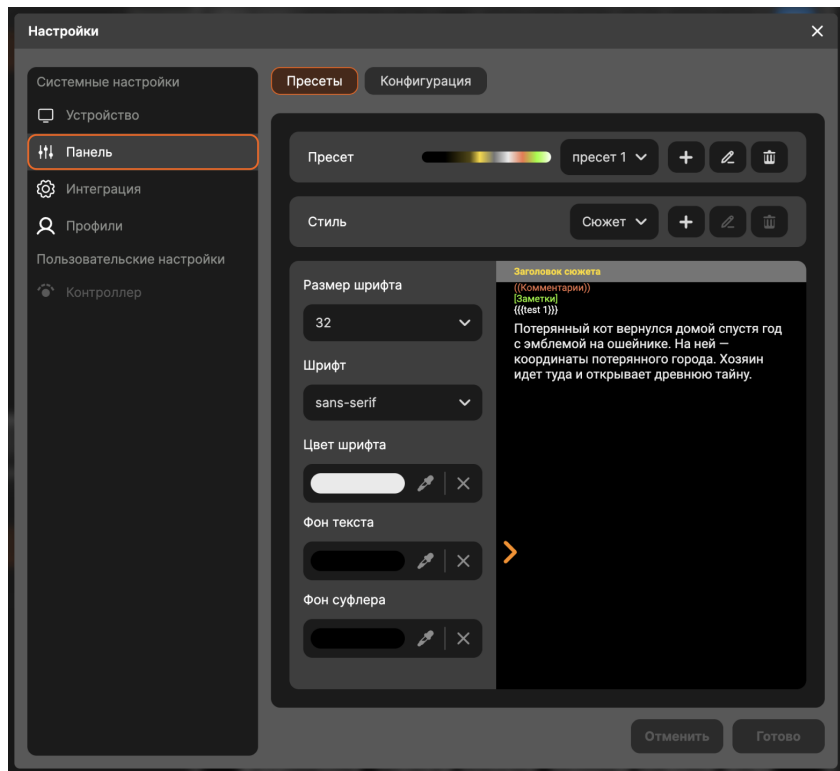
## ▼ Создание пресета

### Создание пресета

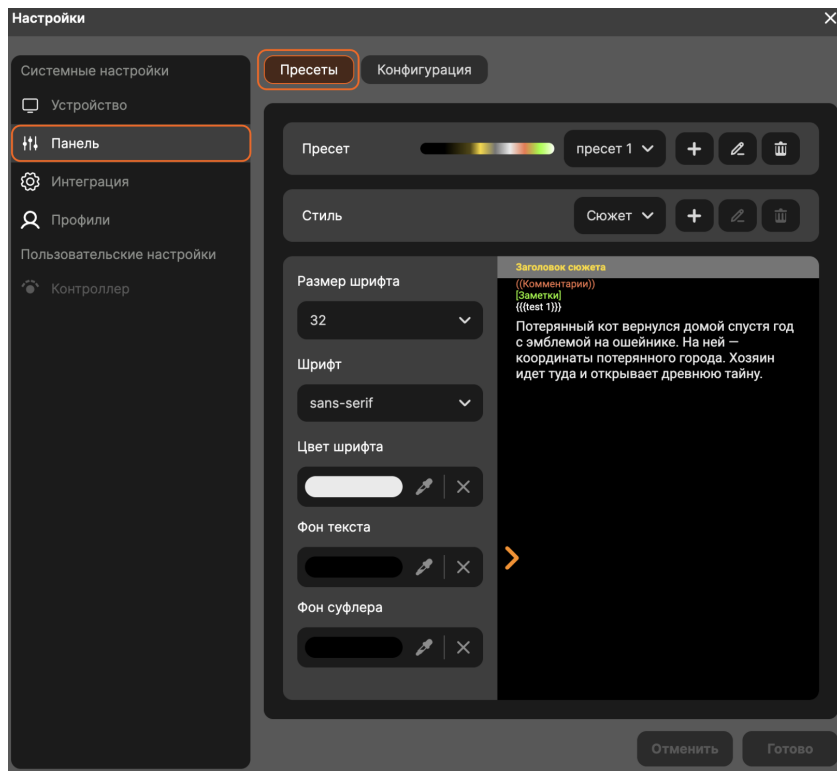
- Чтобы создать новый пресет, необходимо перейти в "Настройки"



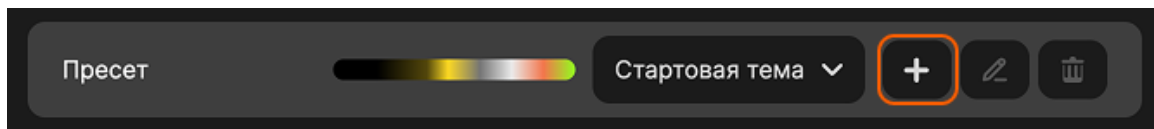
- Перейти в раздел "Панель"



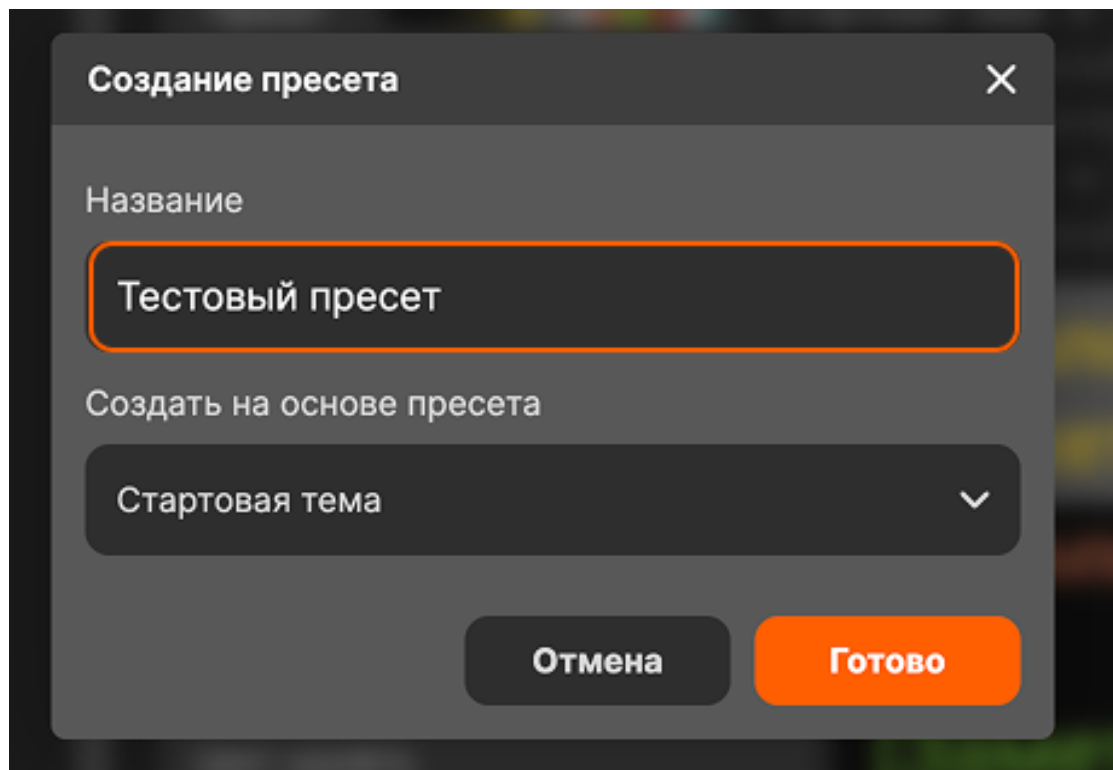
- В разделе "Панель" открыть вкладку "Пресеты"



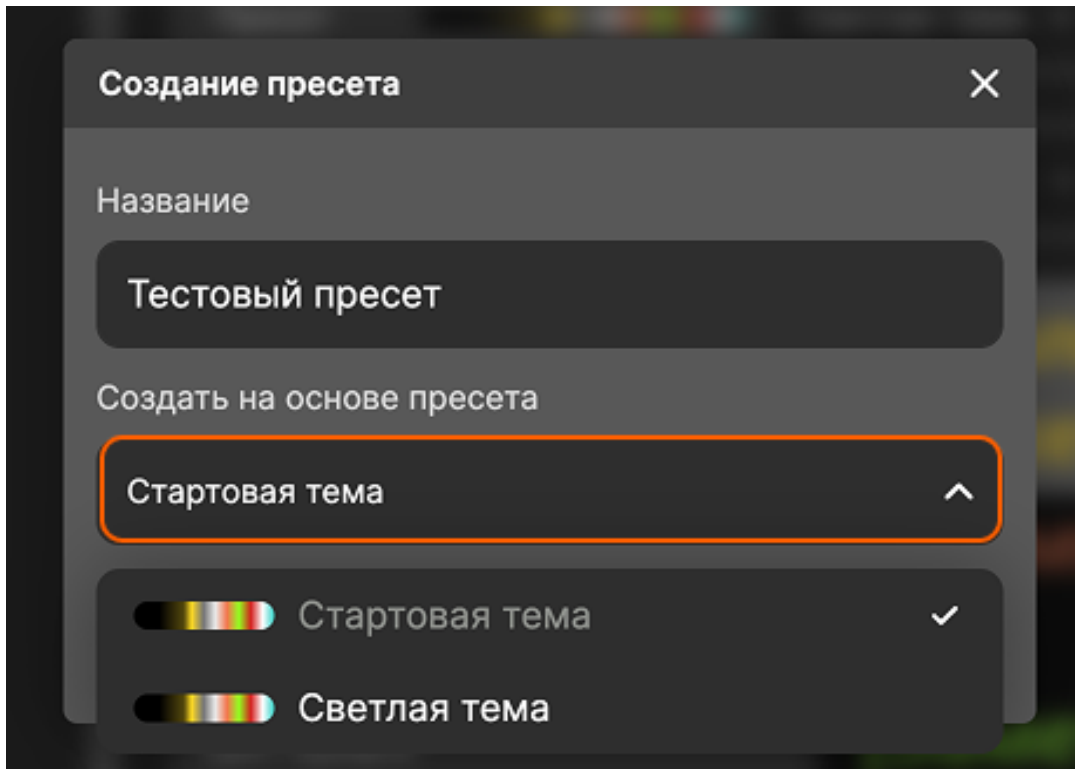
- Нажать "Создать пресет"



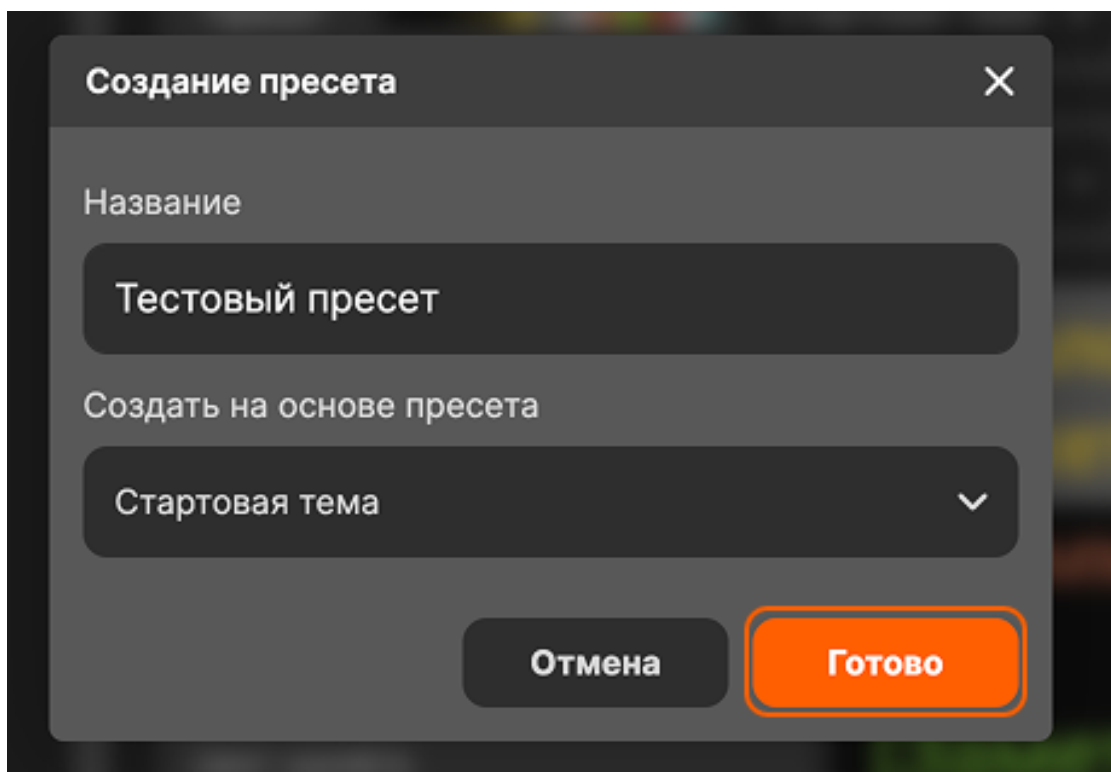
- В модальном окне "Создание пресета" • Ввести название для создаваемого элемента



- Определить пресет, у которого создаваемый элемент унаследует все настройки



- Для сохранения внесенных изменений нажать на кнопку "Готово"



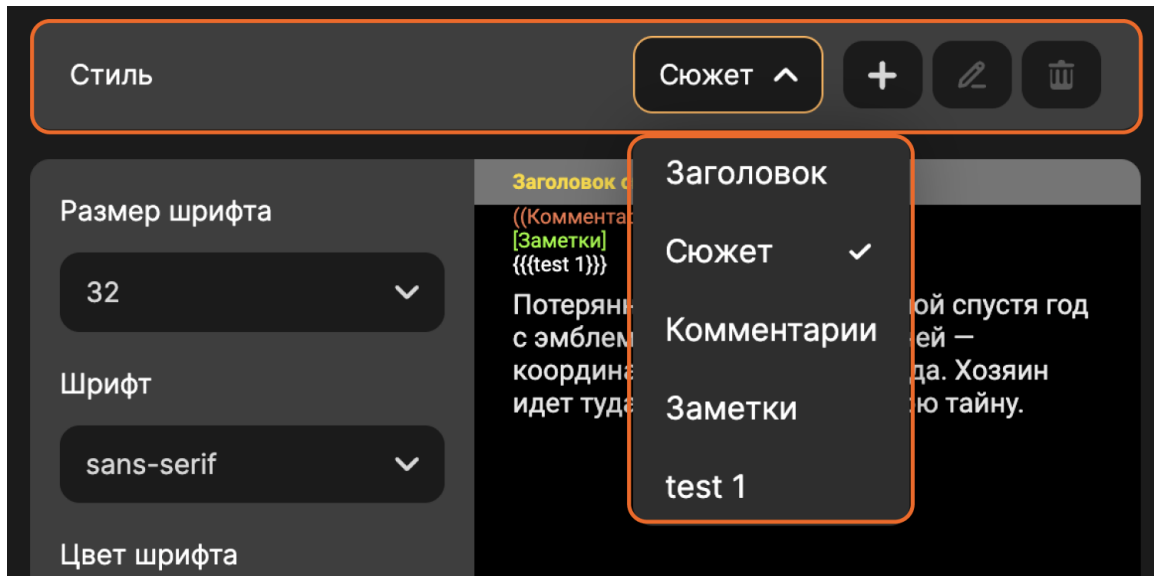
- Созданный пресет отобразится в списке пресетов

## ▼ Настройка пресета

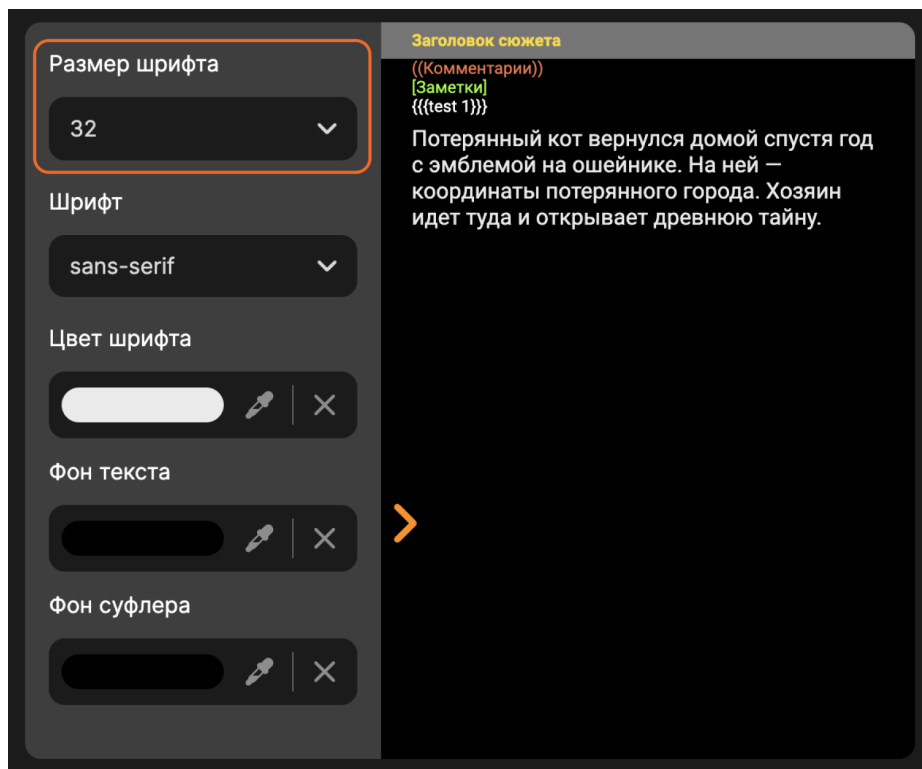
### Настройка пресета

Для каждого пресета возможно настроить отображение:

- Заголовка
- Сюжета
- Комментария
- Заметки
- Пользовательский стилей

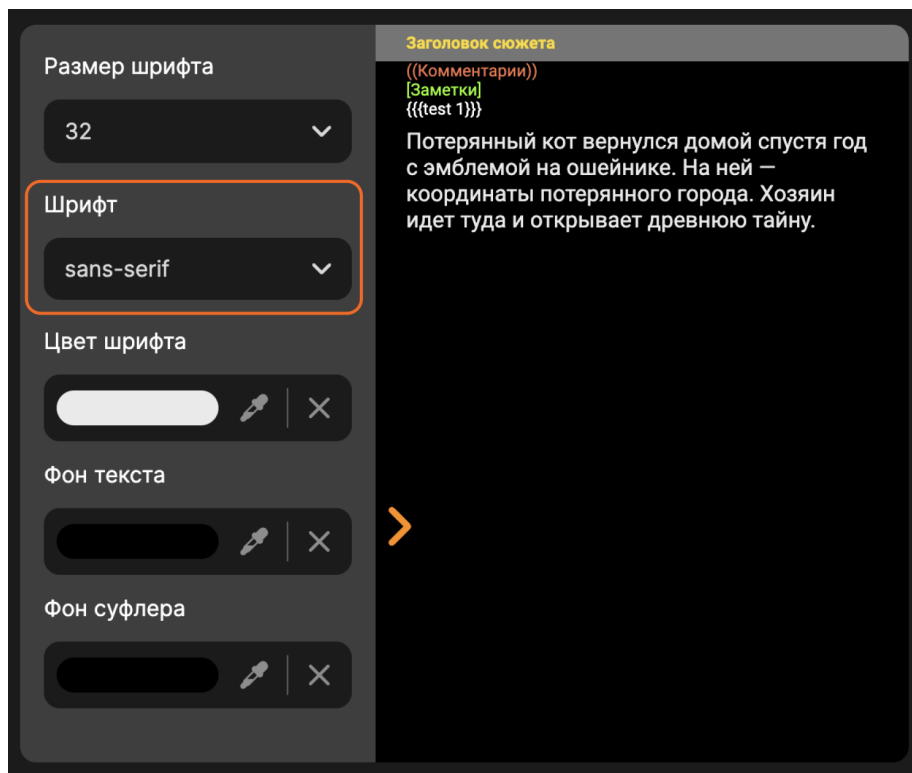


Для каждого из этих элементов в пресете настраиваются следующие параметры:

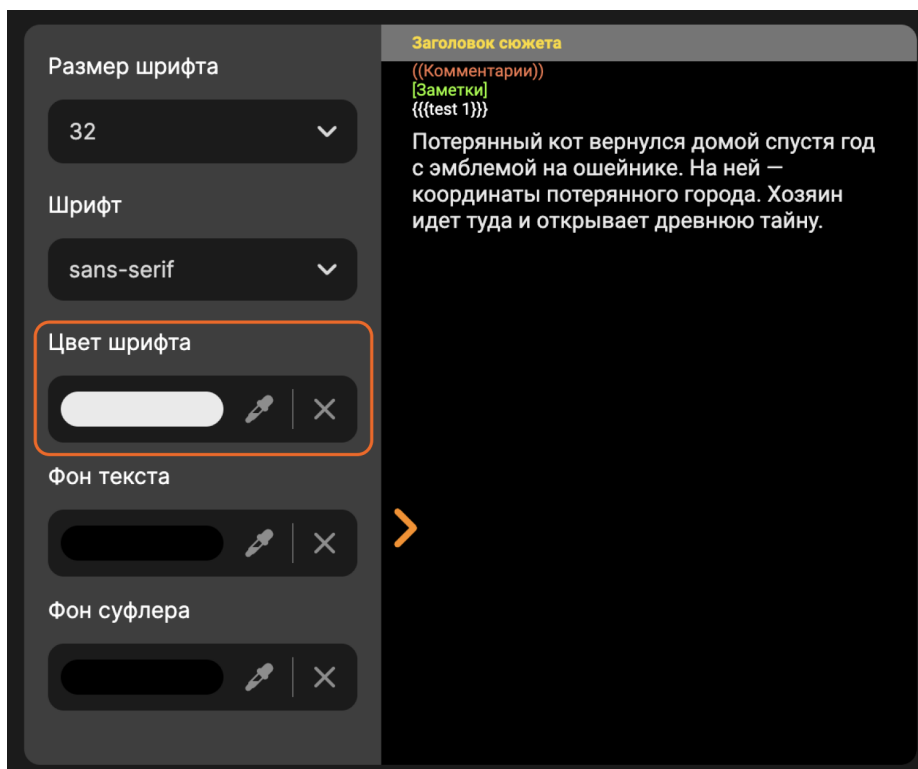


- Шрифт - шрифт, который будет использоваться для отображения текста

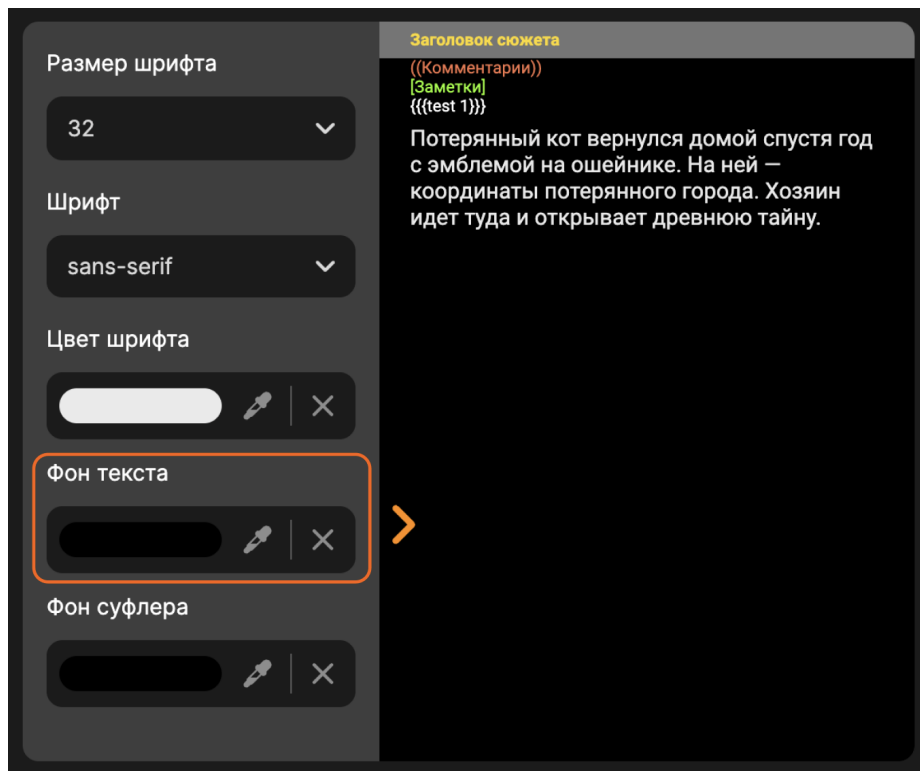
редактируемого элемента.



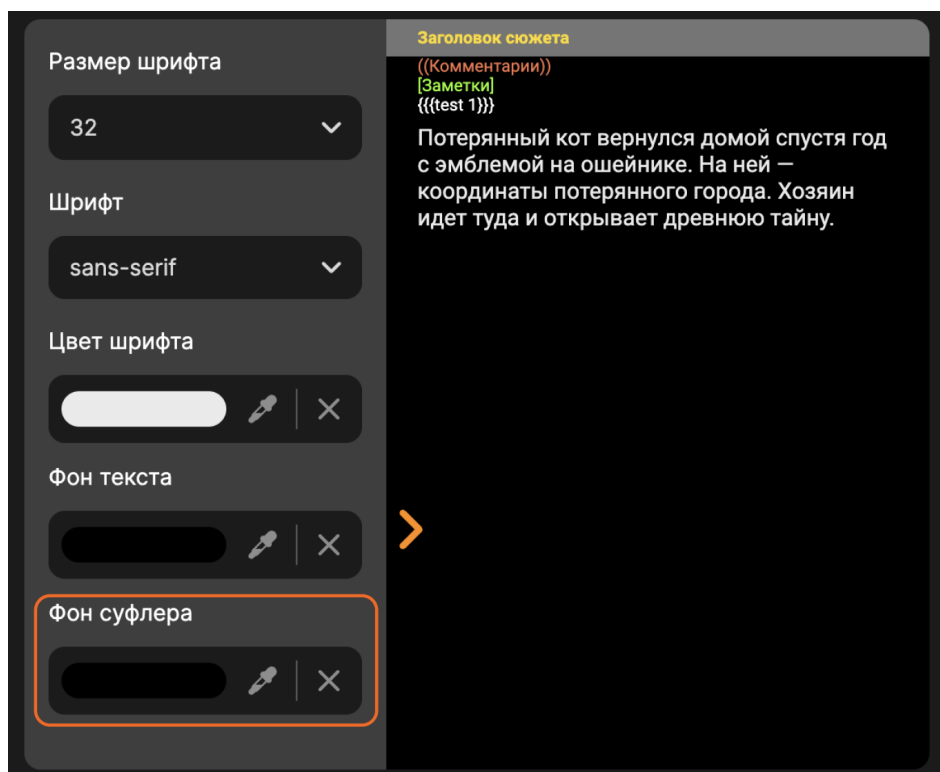
- Цвет шрифта - цвет шрифта для текста редактируемого элемента.



- Фон текста - цвет фона, который будет применен в области, где размещен текст редактируемого элемента.



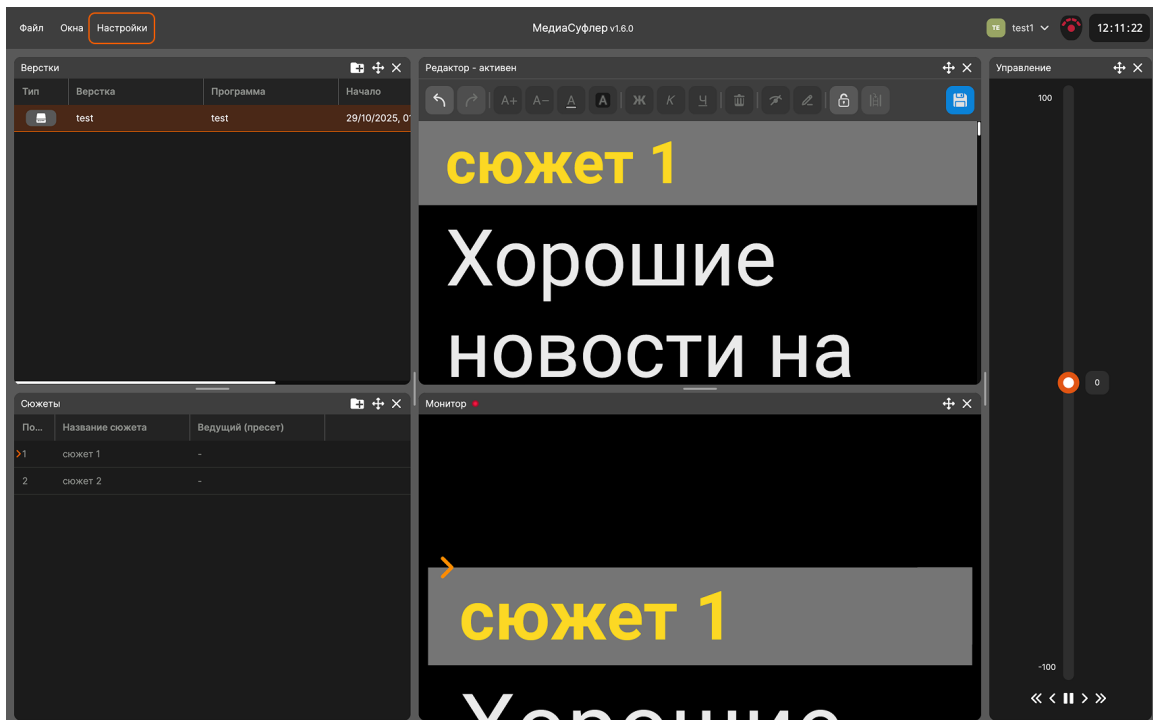
- Фон суфлера - основной фон суфлера для всей области



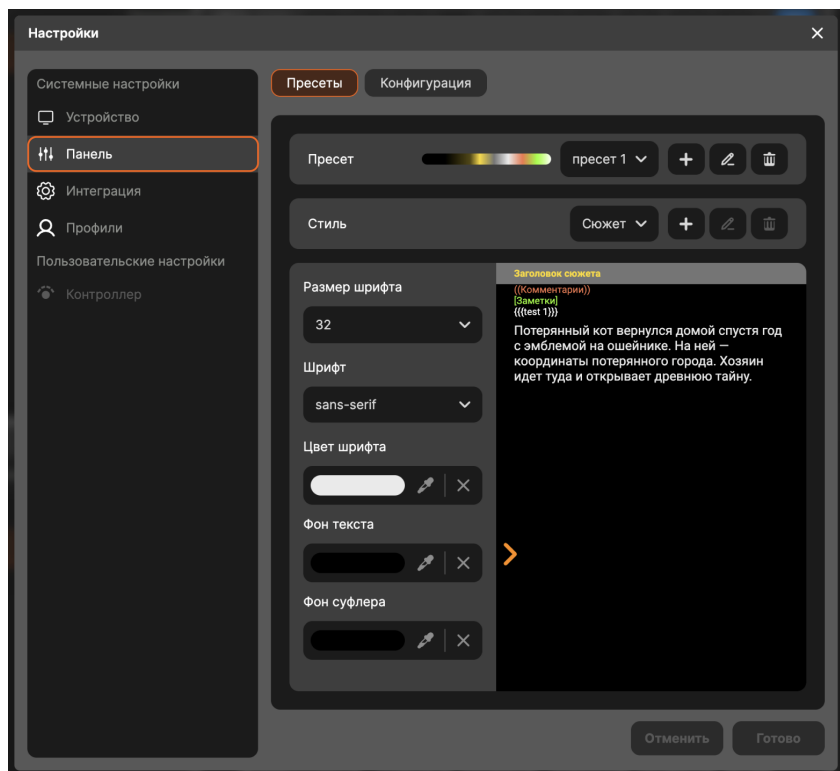
## ▼ Выбор пресета

### Выбор пресета

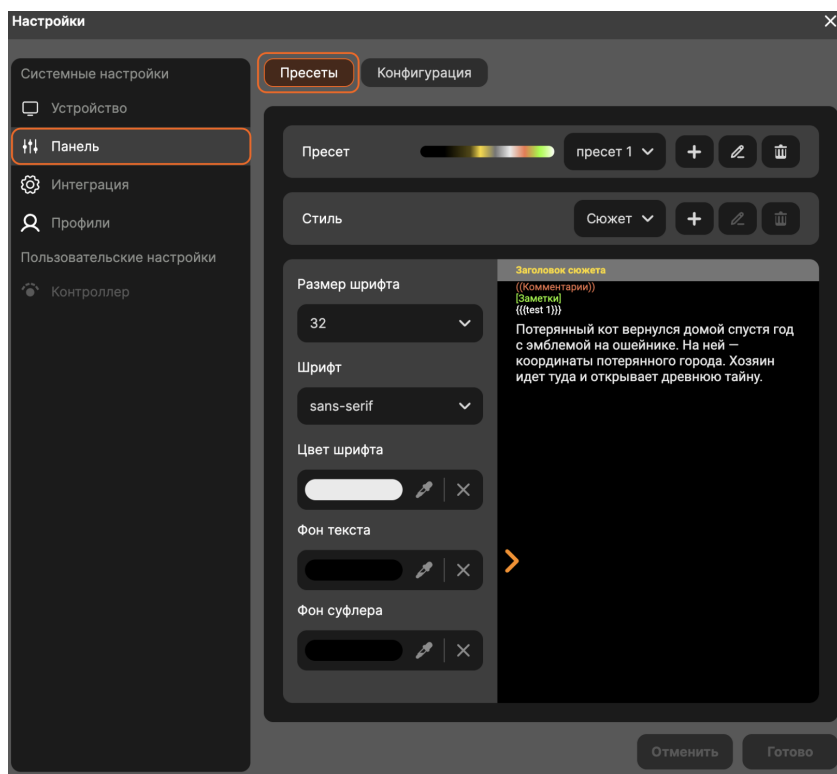
- Для выбора пресета необходимо перейти в "Настройки"



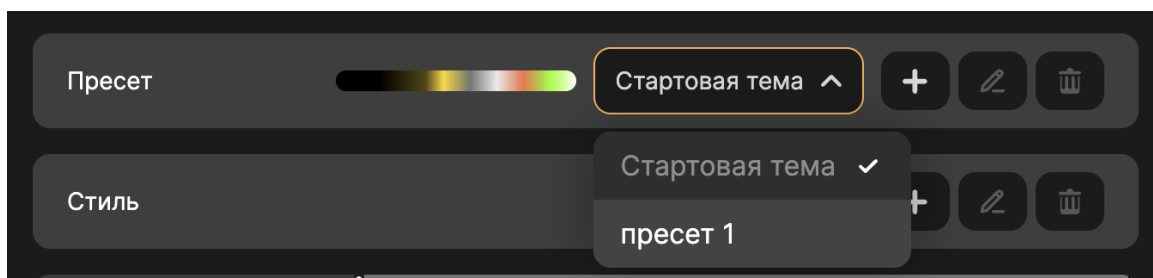
- Перейти в раздел "Панель"



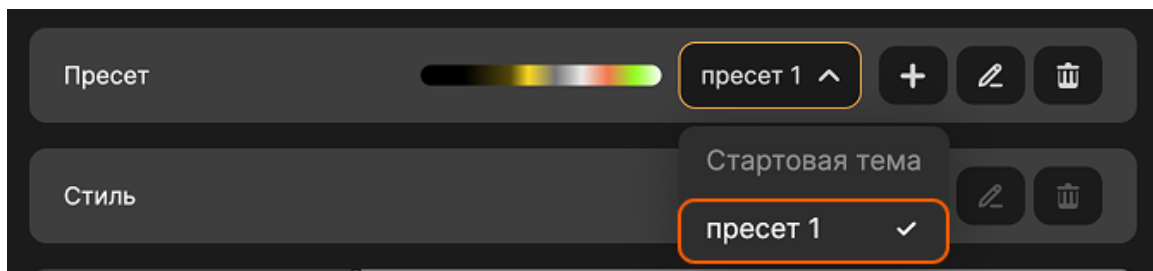
- В разделе "Панель" открыть вкладку "Пресеты"



- Нажать на раскрывающийся список и выбрать нужный пресет



Рядом с названием выбранного пресета в списке отобразится "галочка"

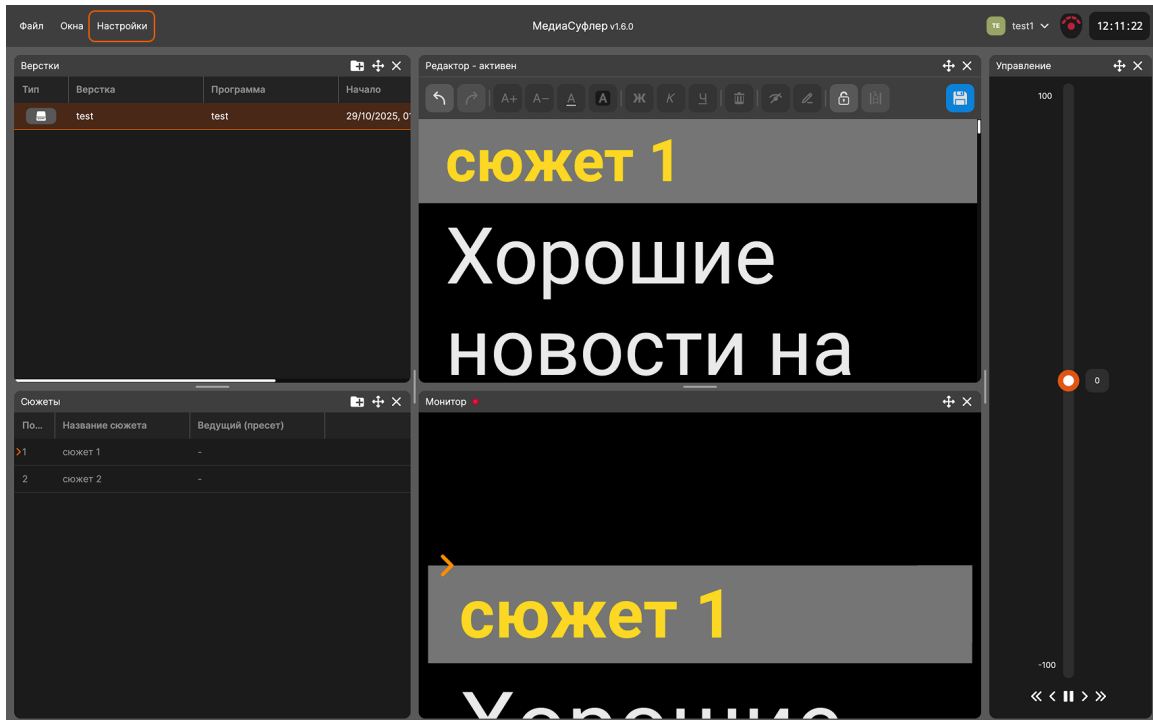


Выбранный пресет будет являться глобальным и будет применен для отображению сюжетов, у которых не был predetermined пресет

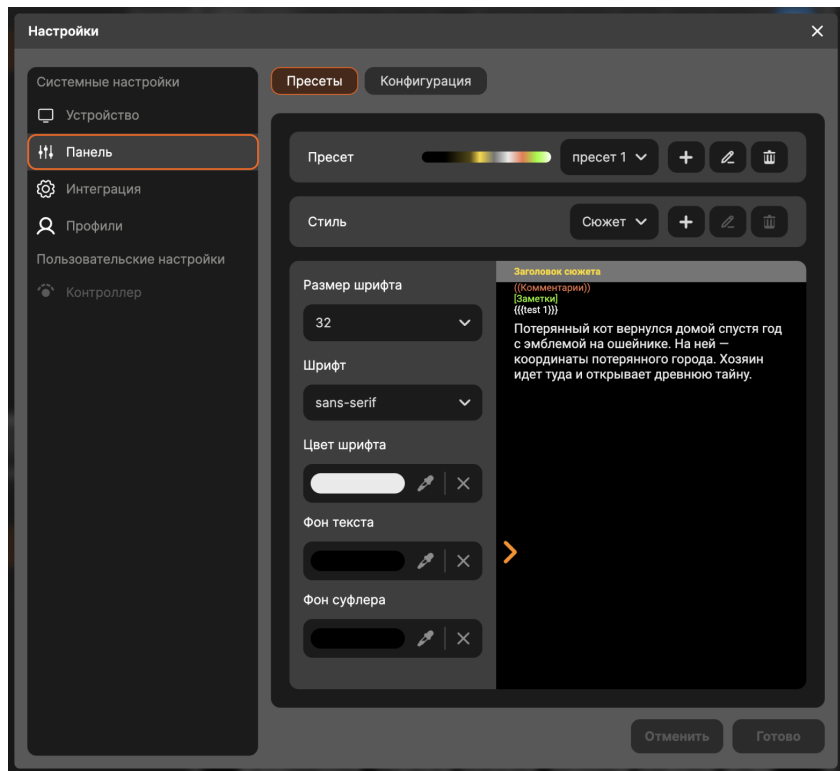
## ▼ Переименование пресета

### Переименование пресета

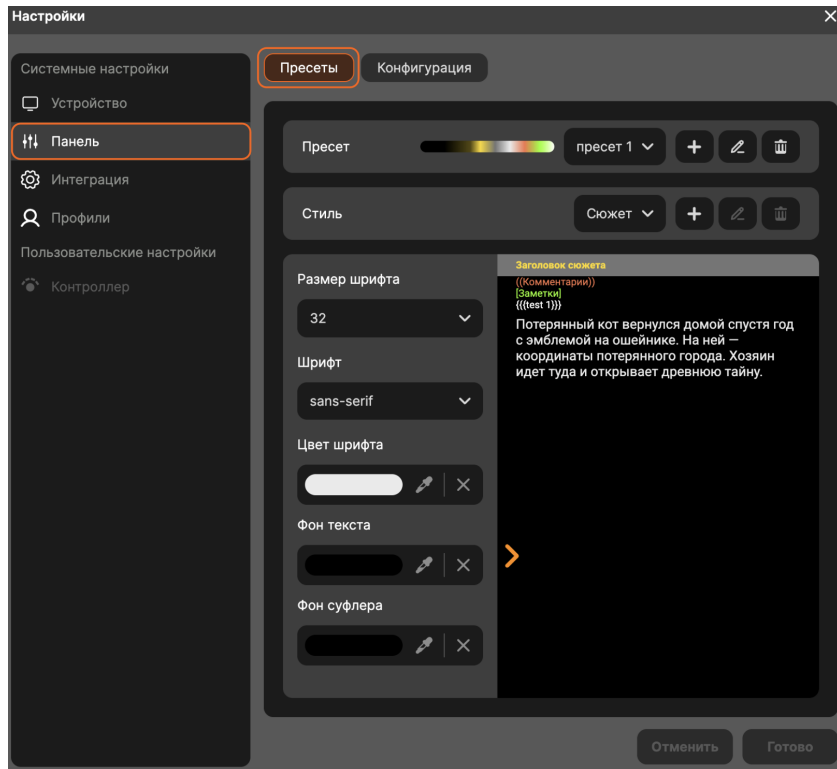
- Для редактирования пресета необходимо перейти в "Настройки"



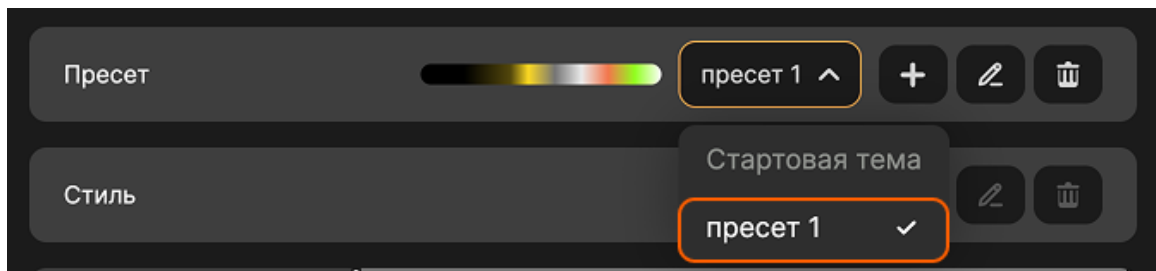
- Перейти в раздел "Панель"



- В разделе "Панель" открыть вкладку "Пресеты"



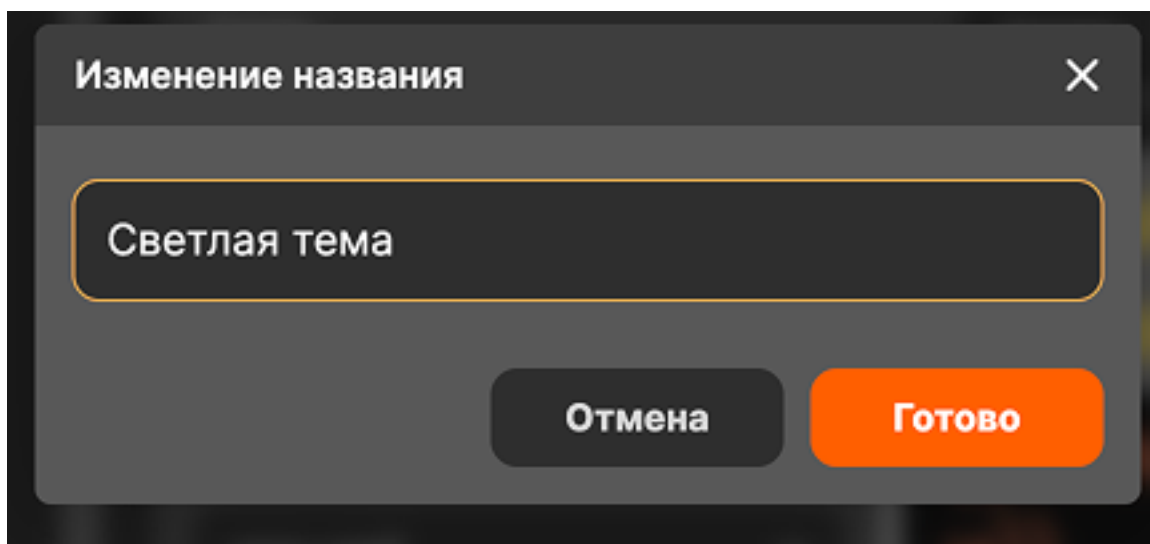
- Из списка пресетов выбрать элемент, который требуется переименовать



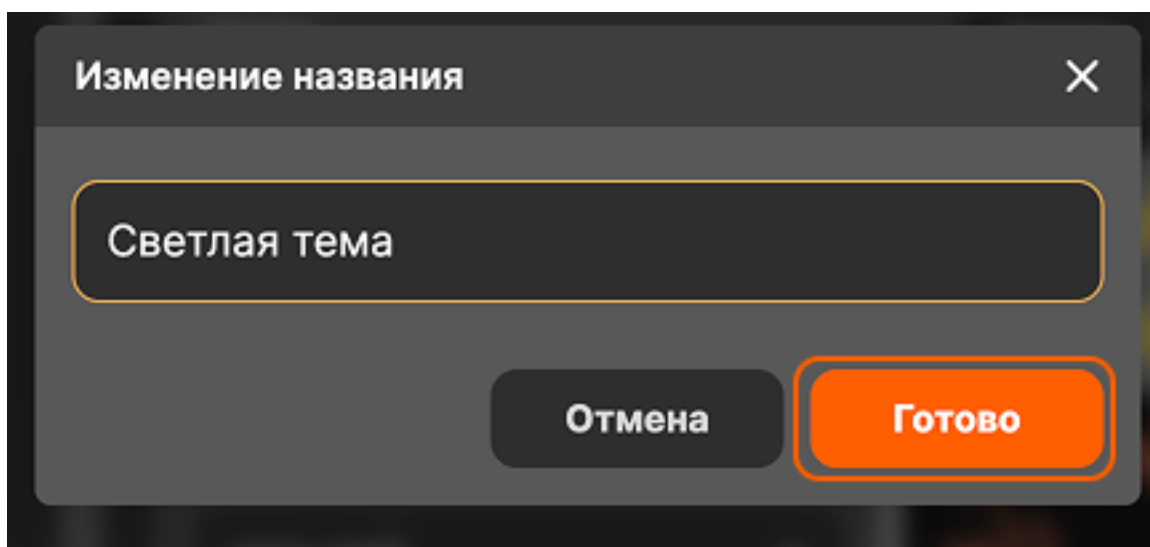
- Нажать на кнопку "Изменить название пресета"



- В модальном окне "Изменение названия" ввести требуемое название пресета



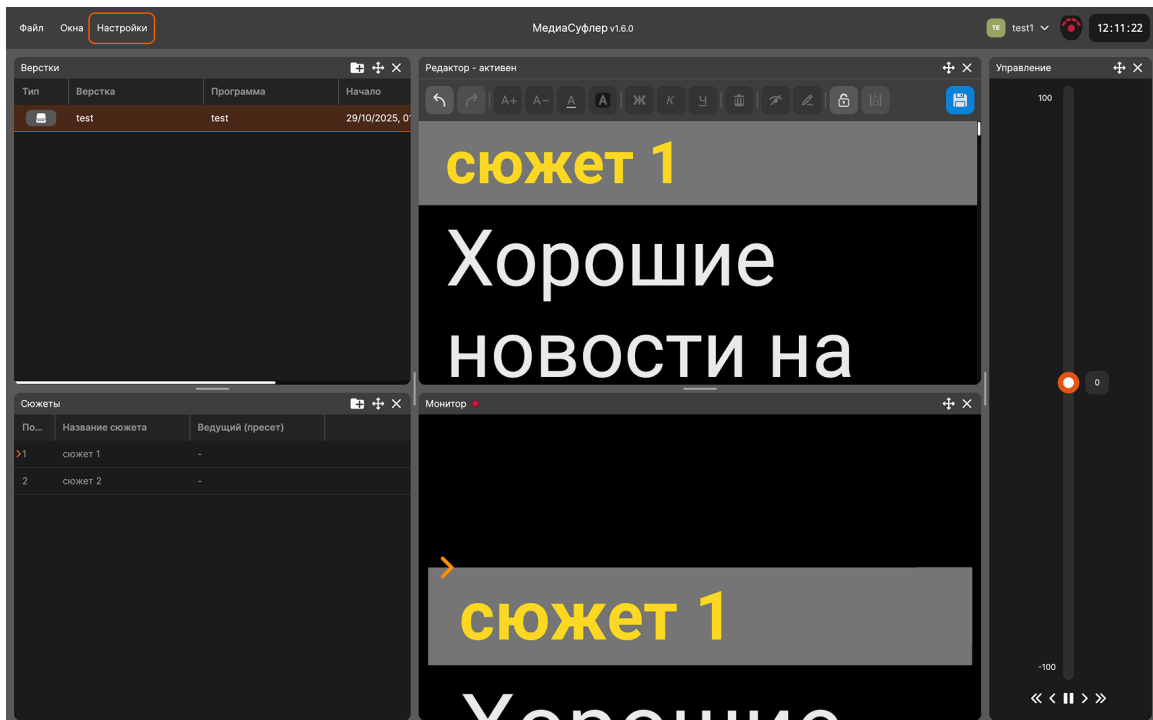
- Для сохранения изменений нажать "Готово"



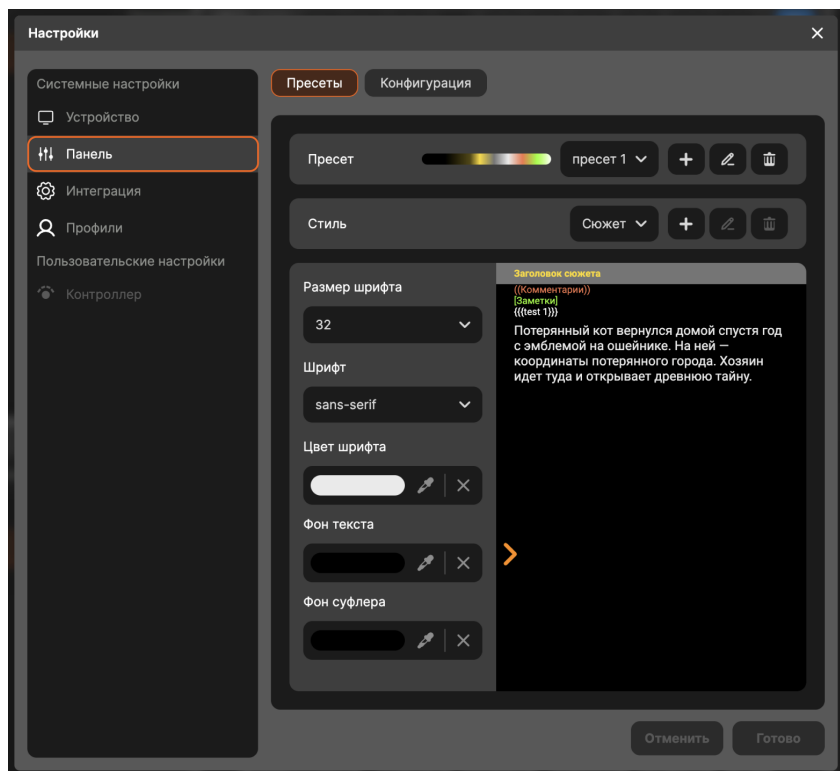
## ▼ Редактирование пресета

### Редактирование пресета

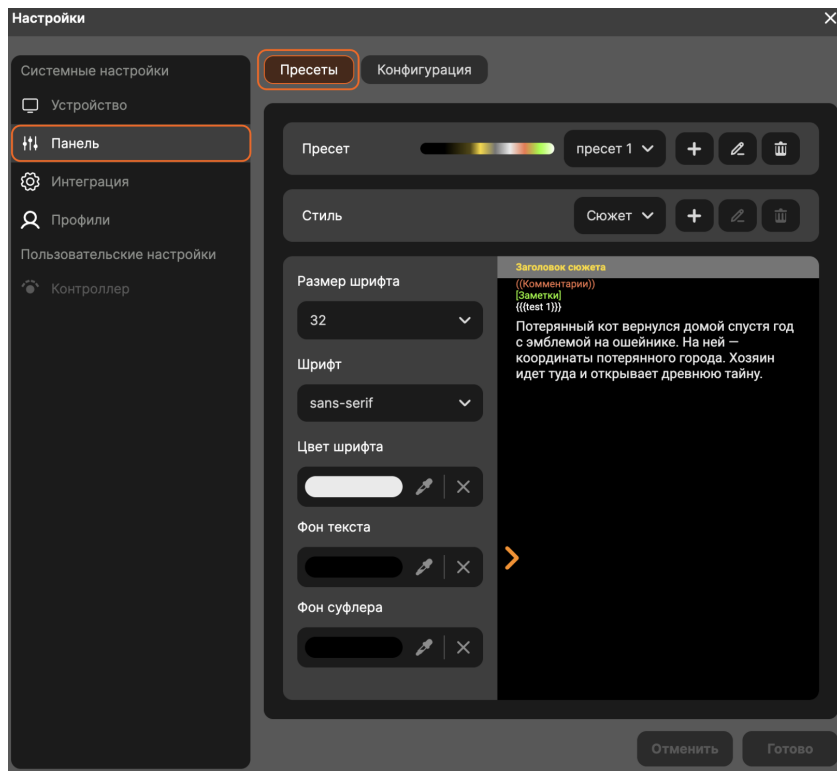
- Для редактирования пресета необходимо перейти в "Настройки"



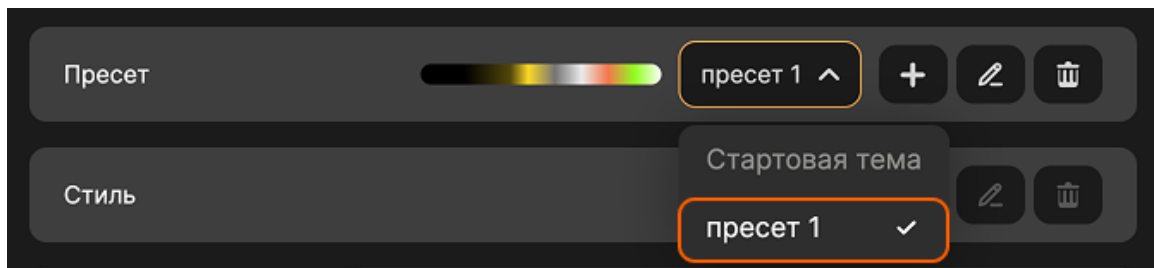
- Перейти в раздел "Панель"



- В разделе "Панель" открыть вкладку "Пресеты"



- Из списка пресетов выбрать элемент для редактирования

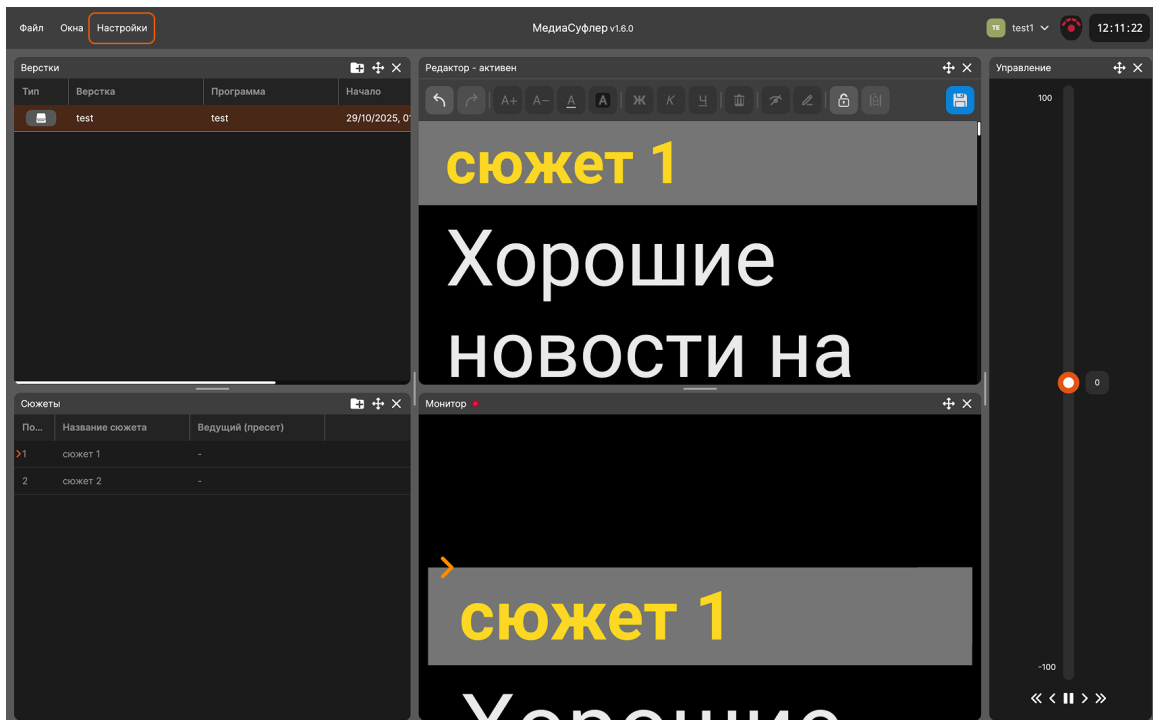


- Отредактировать пресет
- Для сохранения внесенных изменений нажать "Готово"

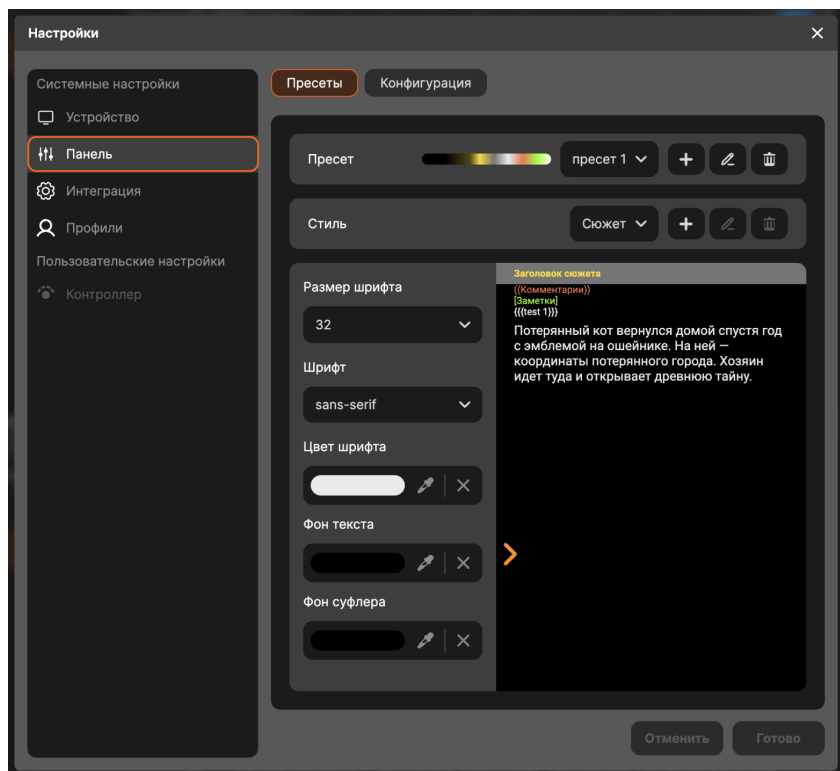
## ▼ Удаление пресета

### Удаление пресета

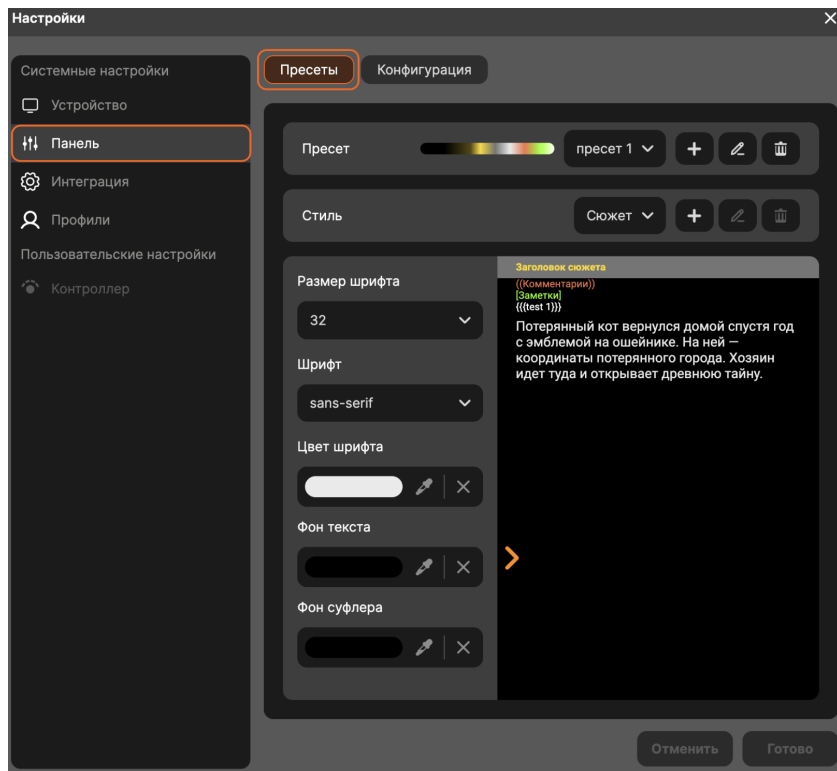
- Для удаление пресета необходимо перейти в "Настройки"



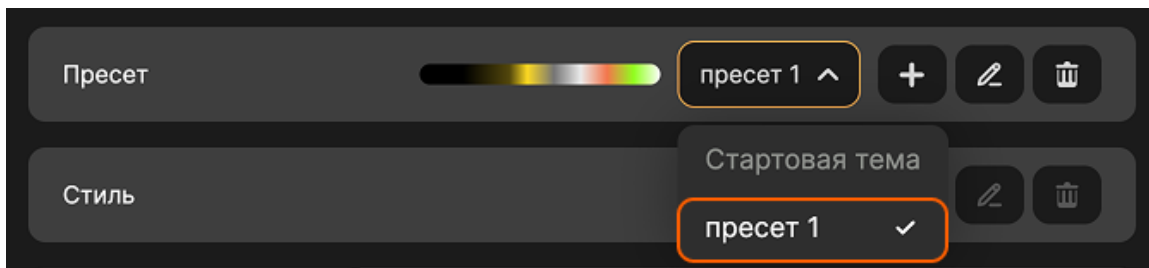
- Перейти в раздел "Панель"



- В разделе "Панель" открыть вкладку "Пресеты"



- Из списка пресетов выбрать элемент, который требуется удалить



- Нажать на кнопку "Удалить"



## **1.11 Подключение суфлера**

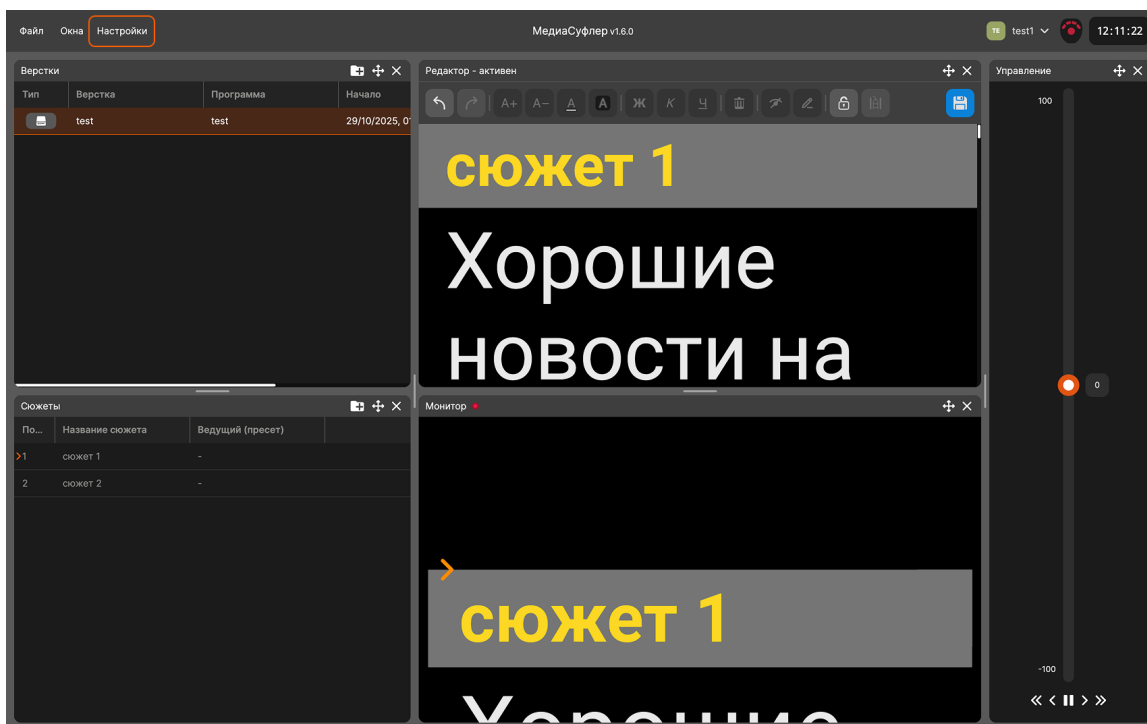
Суфлер - внешнее устройство, предназначенное для отображения текста, который зачитывается в эфире или во время записи.

### **Работа с суфлером**

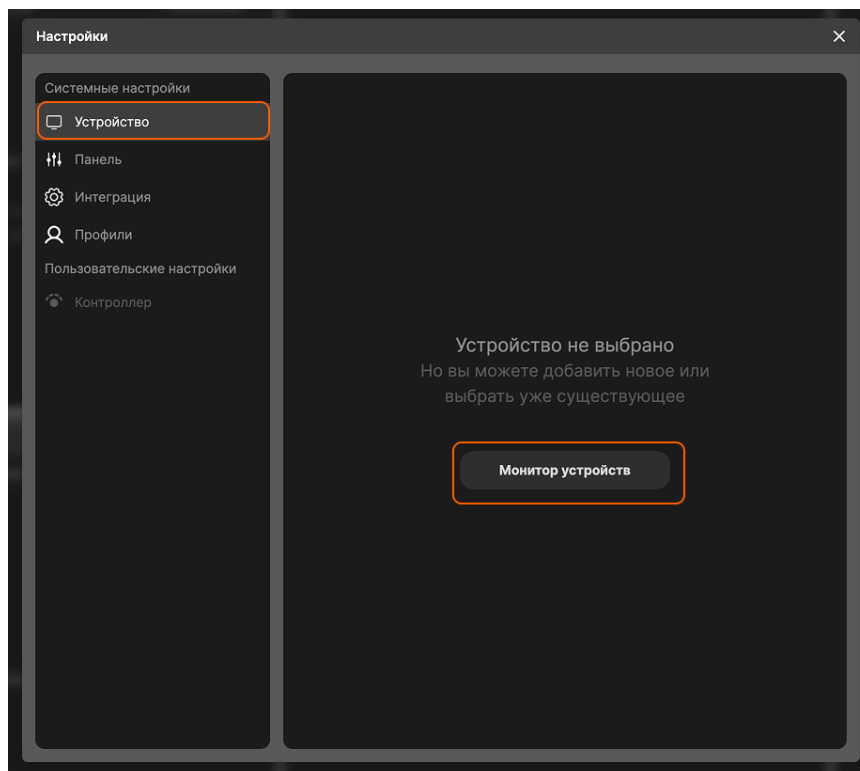
## ▼ Добавление устройства

### Добавление устройства

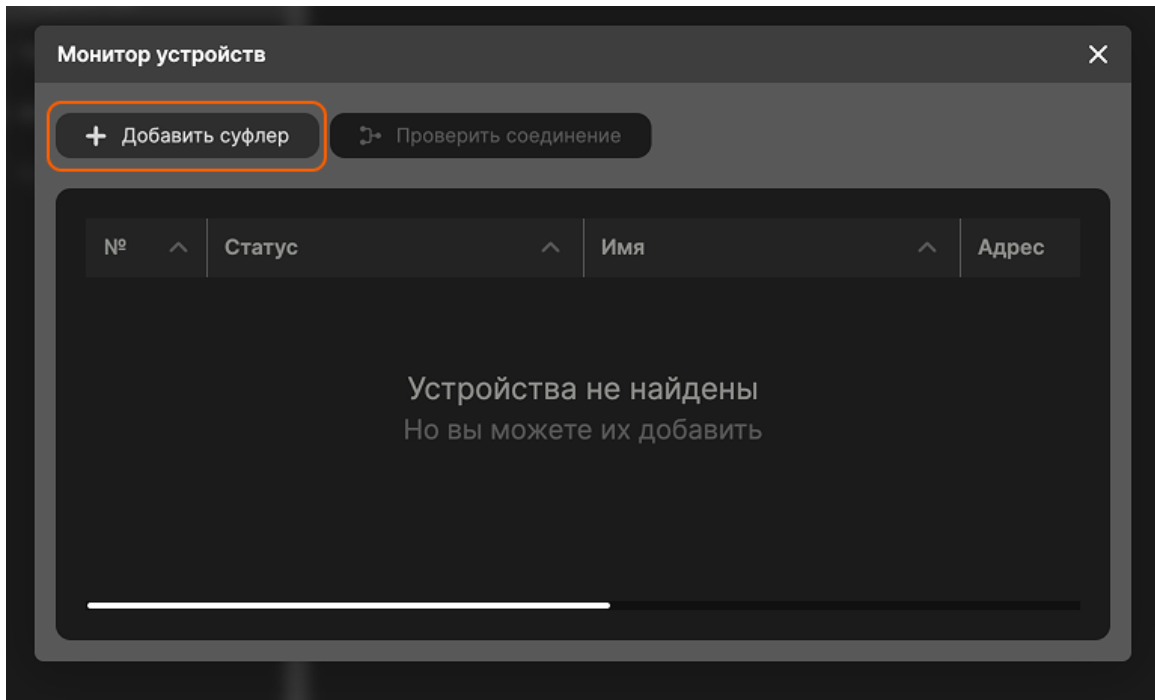
- Для подключения к суфлеру необходимо открыть настройки



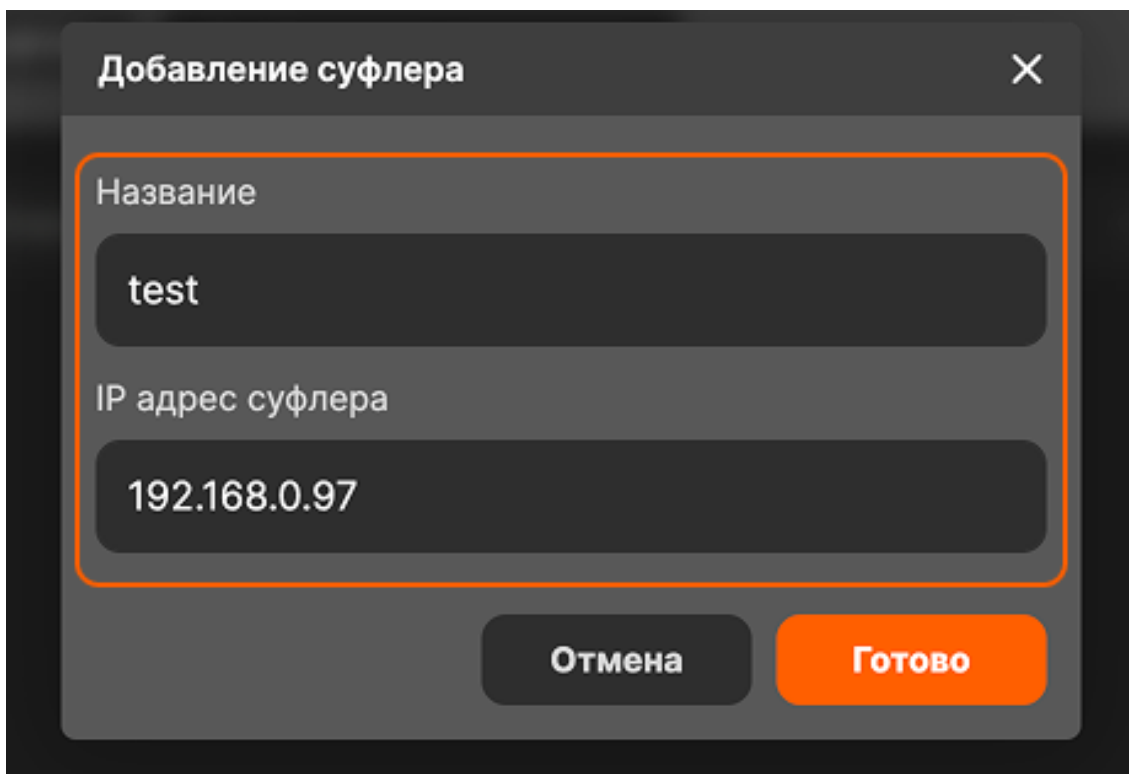
- Перейти в раздел "Устройство" и открыть "Монитор устройств"



- Нажать на кнопку "Добавить суфлер"



- В окне "Добавление суфлера" заполнить поля
- Название - наименование суфлера



- Для добавления нажать "Готово"

Добавление суфлера

Название

test

IP адрес суфлера

192.168.0.97

Отмена Готово

- Добавленное устройство отобразить в таблице суфлеров

Монитор устройств

+ Добавить суфлер ↻ Проверить соединение

№	Статус	Имя	Адрес
1	Подключен	test	192.168.0.97

Важно! При открытии приложения, если в системе присутствуют добавленные устройства, автоматически выполняется проверка их доступности. В случае успешного обнаружения устройств приложение подключит одно из них: если доступно только одно устройство - будет выбрано оно; если доступно несколько - приоритет отдаётся первому устройству в списке.

## ▼ Таблица устройств

### Таблица устройств

Таблица добавленных суфлеров отображает следующие сведения о каждом устройстве:

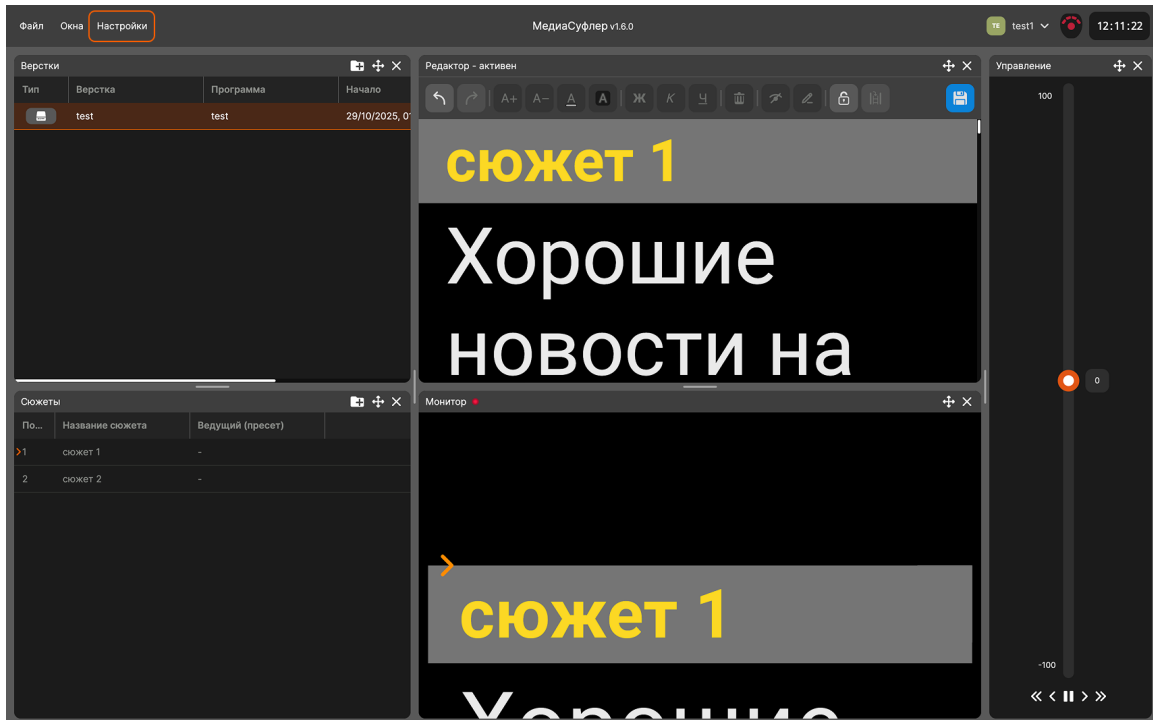
- Номер - порядковый номер устройства в списке
  - Статус - текущее состояние устройства, где:
    - Подключен - устройство активно используется
    - В сети - устройство доступно, но не задействовано в работе
    - Не в сети - устройство недоступно для подключения
    - Не подключен - потеря связи с ранее подключенным устройством
- Имя - уникальное название устройства
- Адрес - сетевой адрес устройства для подключения
- Лицензия - статус лицензионного соглашения (активна/неактивна)
- Зеркалирование - режим отображения текста (включено/выключено)

№	Статус	Имя	Адрес	Лицензия	Зеркалирование
1	Подключен	test	192.168.0.97	Активна	Выключено

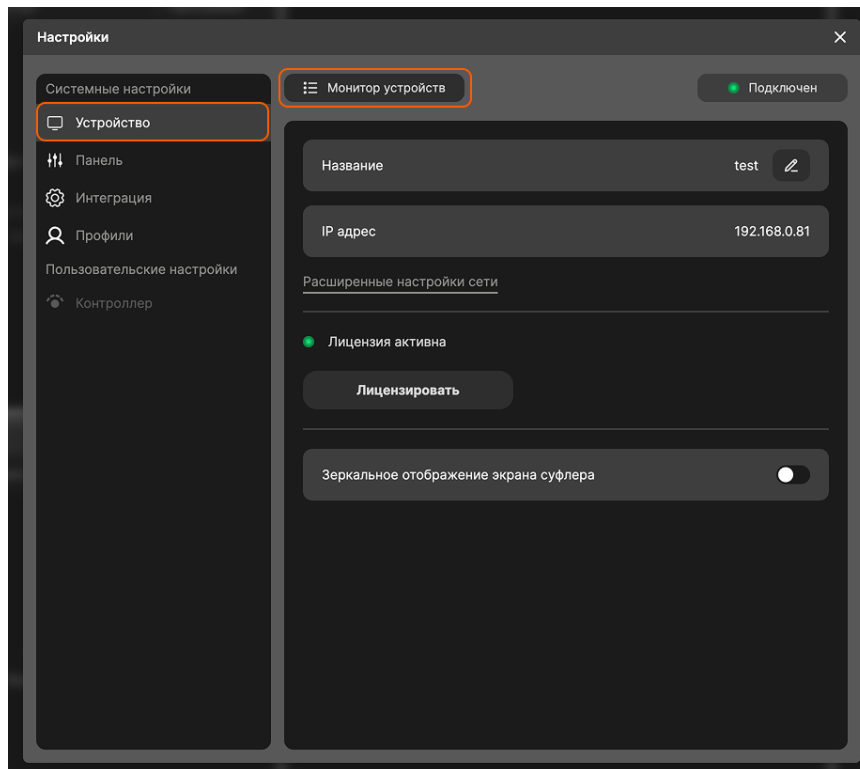
## ▼ Проверка доступности устройств

### Проверка доступности устройств

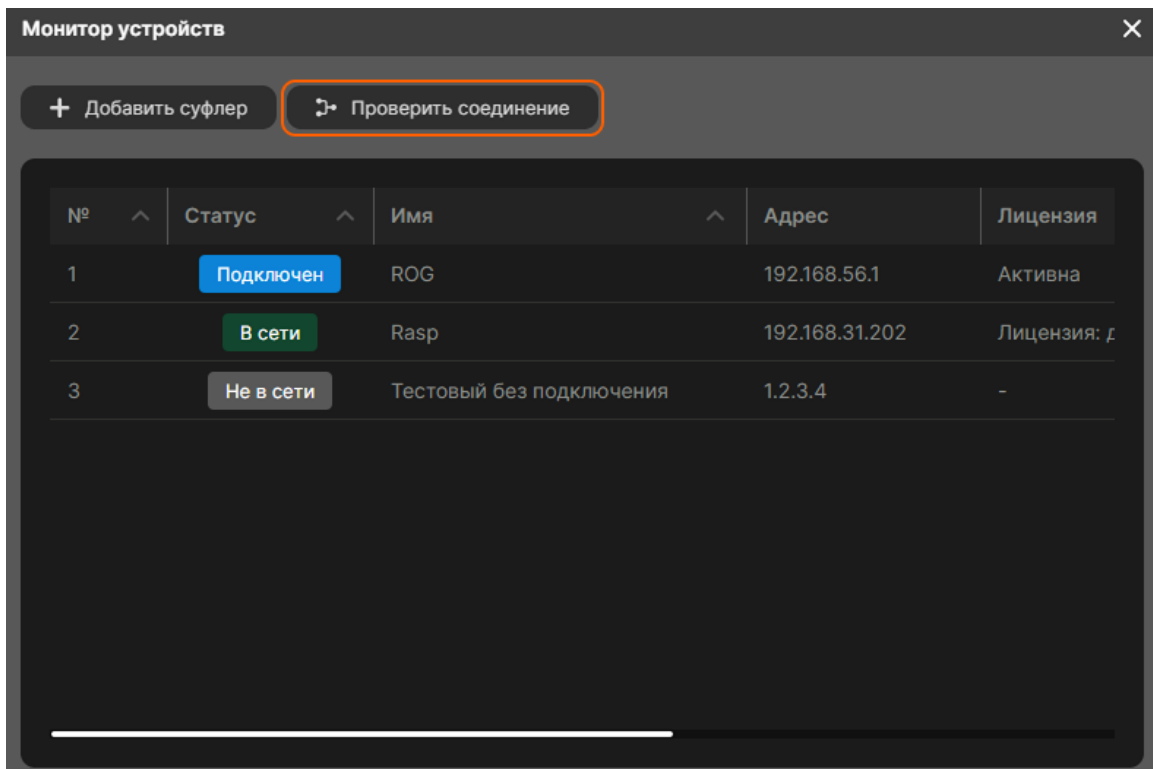
- Для проверки доступности устройств необходимо перейти в "Настройки"



- Перейти в раздел "Сетевые настройки" и открыть "Монитор устройств"



- В открытом окне "Монитор устройств" нажать "Проверить соединение"

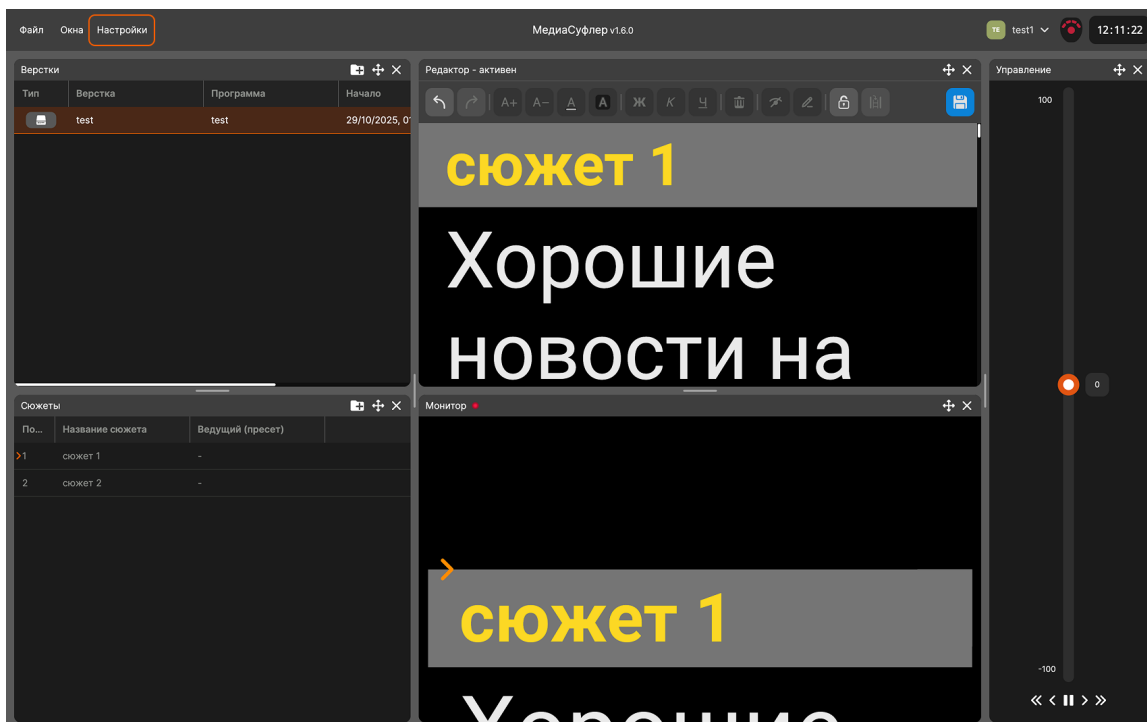


- Соединения будет проверено у всех добавленных устройств

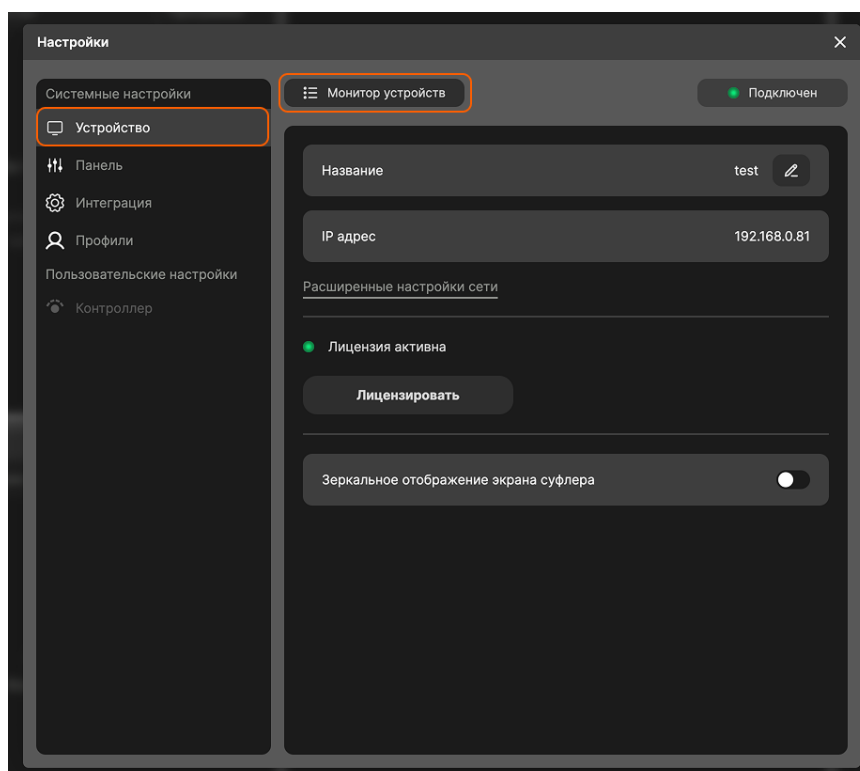
## ▼ Переключение между доступными устройствами

### Переключение между доступными устройствами

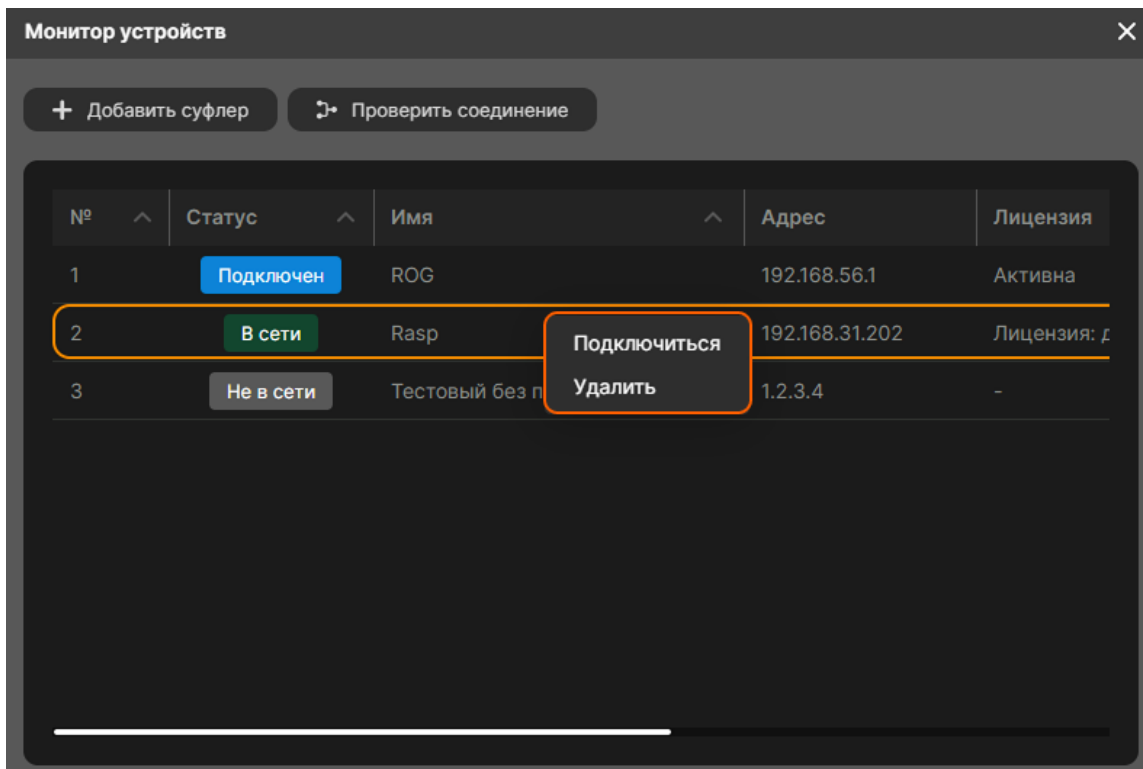
- Для переключения между доступными суфлерами необходимо перейти в "Настройки"



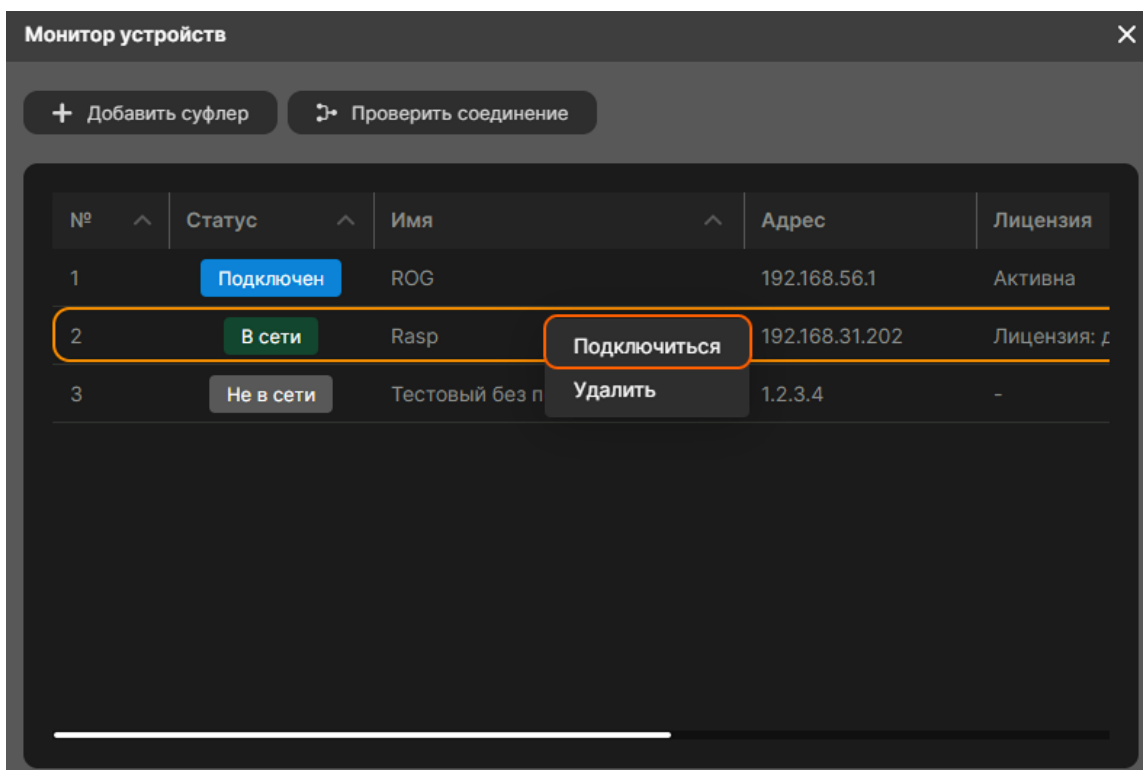
- Перейти в раздел "Сетевые настройки" и открыть "Монитор устройств"



- Нажать ПКМ по записи устройства, к которому требуется подключиться (Важно! Статус устройства должен быть "В сети")



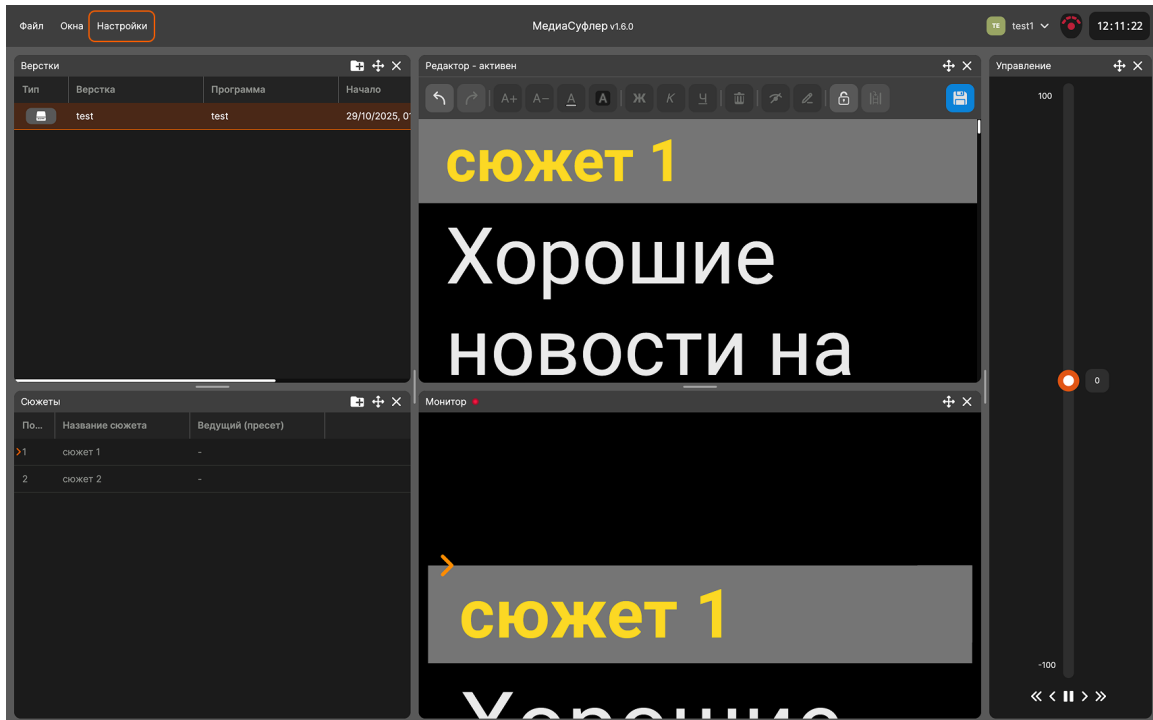
- В контекстном меню выбрать "Подключиться"



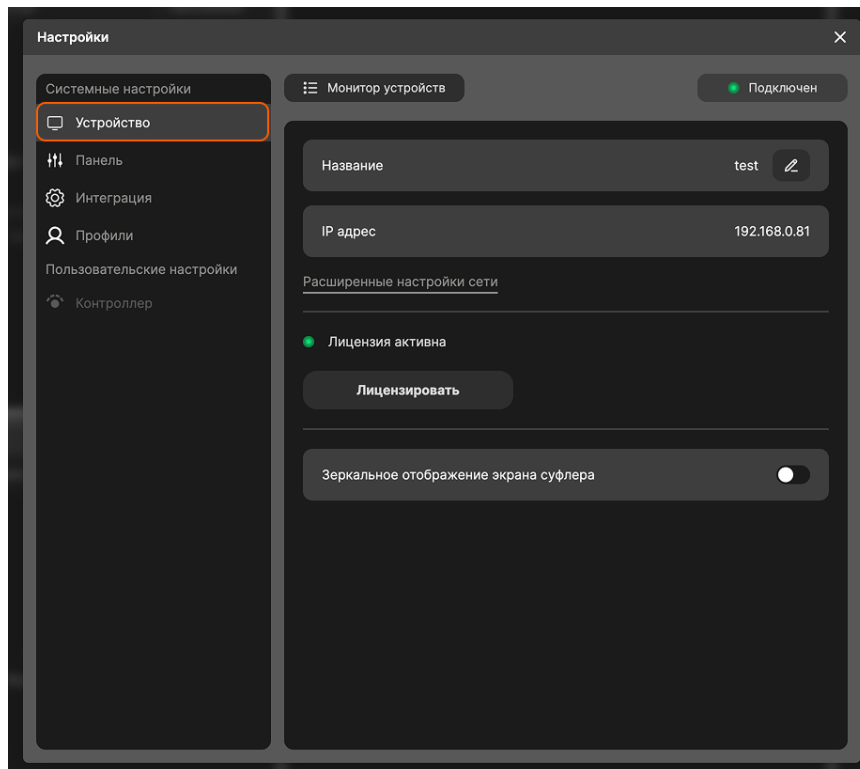
## ▼ Редактирование названия устройства

### Редактирование названия устройства

- Для редактирования названия суфлера необходимо перейти в "Настройки"



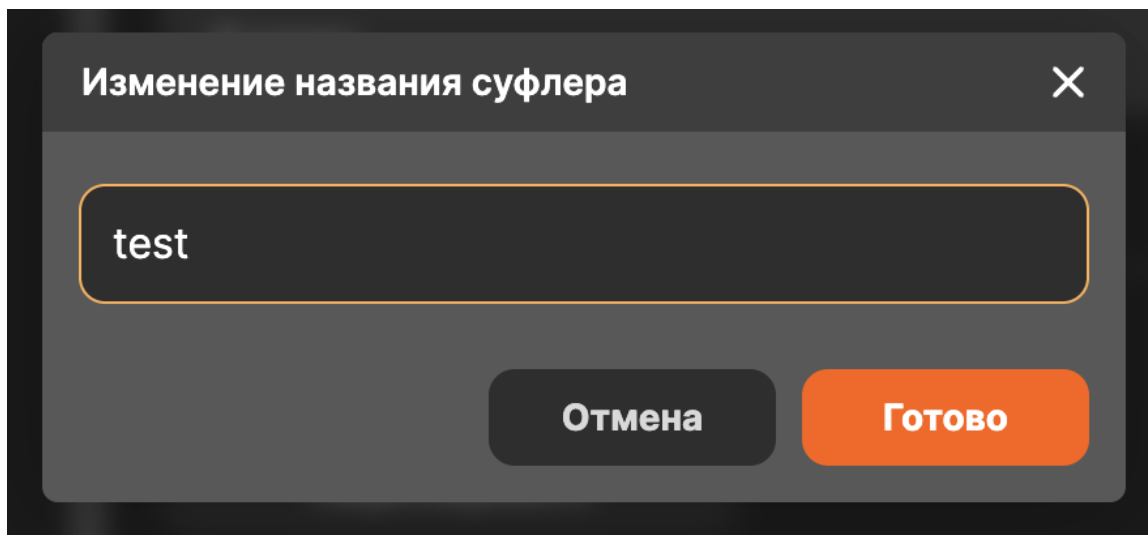
- Перейти в раздел "Устройство"



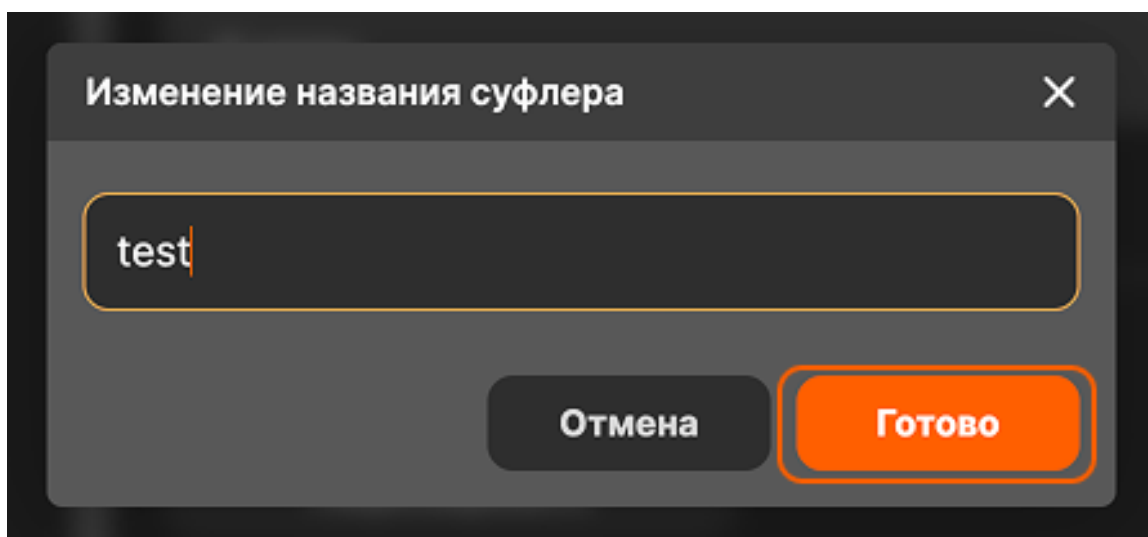
- Нажать кнопку "Изменить название", расположенную в поле "Название"



- В модальном окне "Изменение название суфлера" ввести требуемое название



- Для сохранения изменений нажать "Готово"

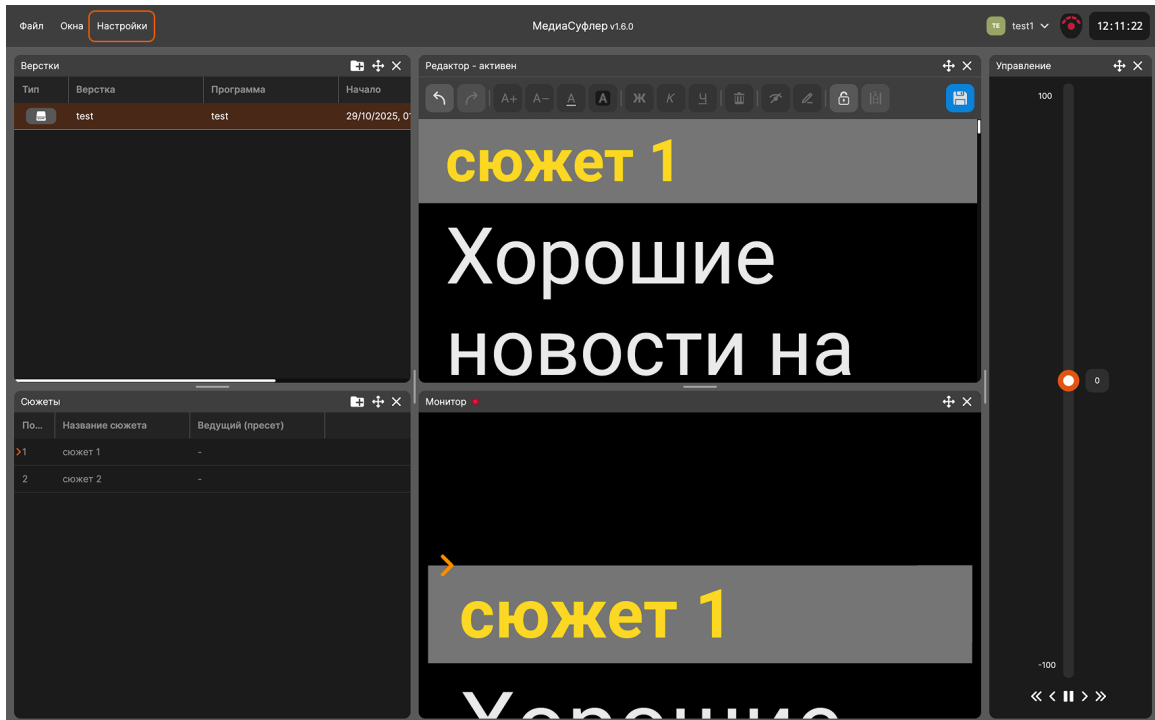


Важно! Редактировать название можно только у подключенного устройства

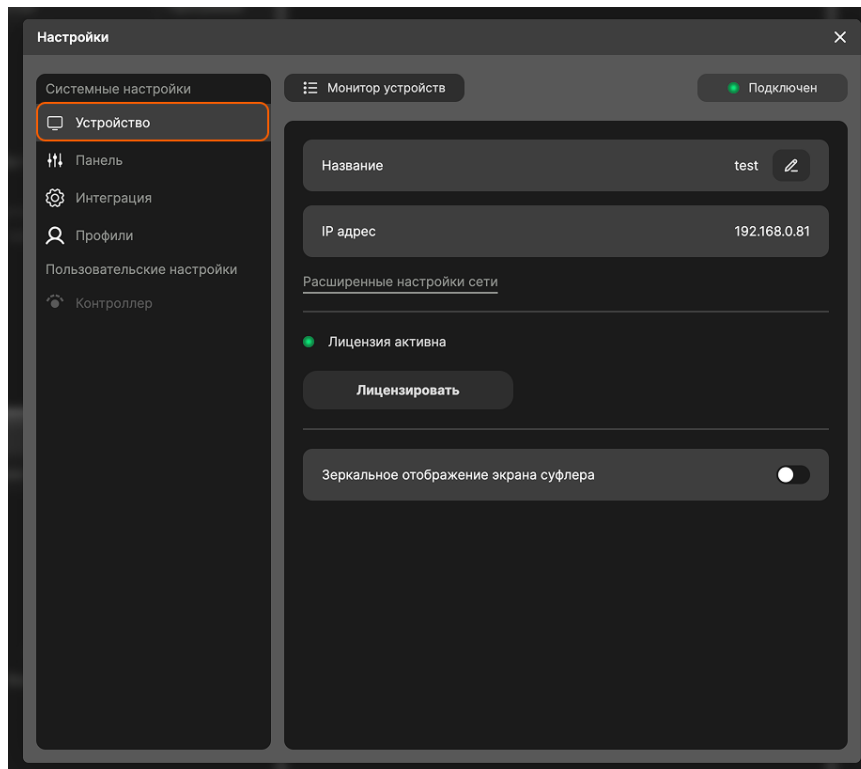
## ▼ Редактирование сетевых настроек устройства

### Редактирование сетевых настроек устройства

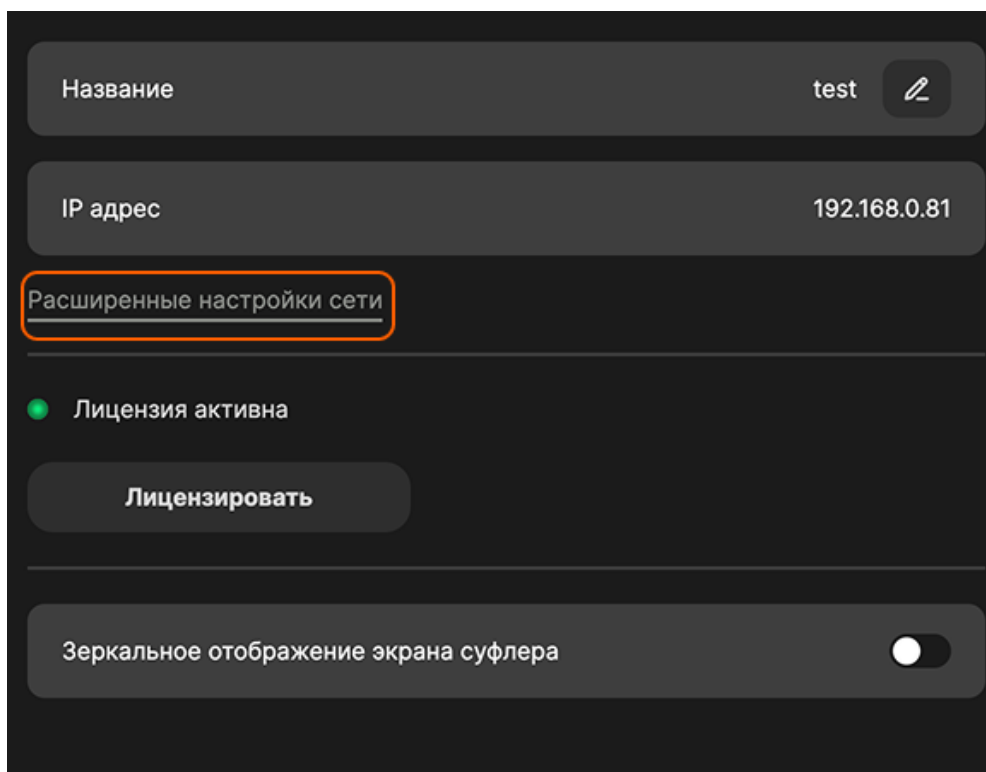
- Для редактирования сетевых настроек суфлера необходимо перейти в "Настройки"



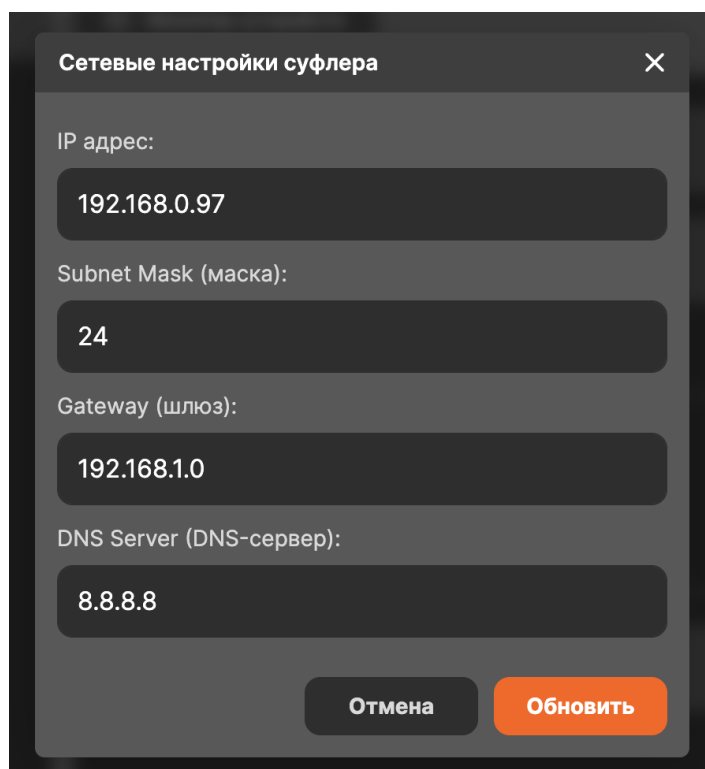
- Перейти в раздел "Устройство"



- Нажать "Расширенные настройки сети"



- В модальном окне "Сетевые настройки суфлера" обновить требуемые поля
- IP адрес - уникальный сетевой адрес суфлера в локальной сети
- Subnet Mask (маска) - определяет диапазон IP-адресов в вашей локальной сети
- Gateway (шлюз) - основной маршрутизатор, через который суфлер выходит в сеть



- Для сохранения изменений нажать "Обновить"

Сетевые настройки суфлера ✕

IP адрес:  
192.168.0.97

Subnet Mask (маска):  
24

Gateway (шлюз):  
192.168.1.0

DNS Server (DNS-сервер):  
8.8.8.8

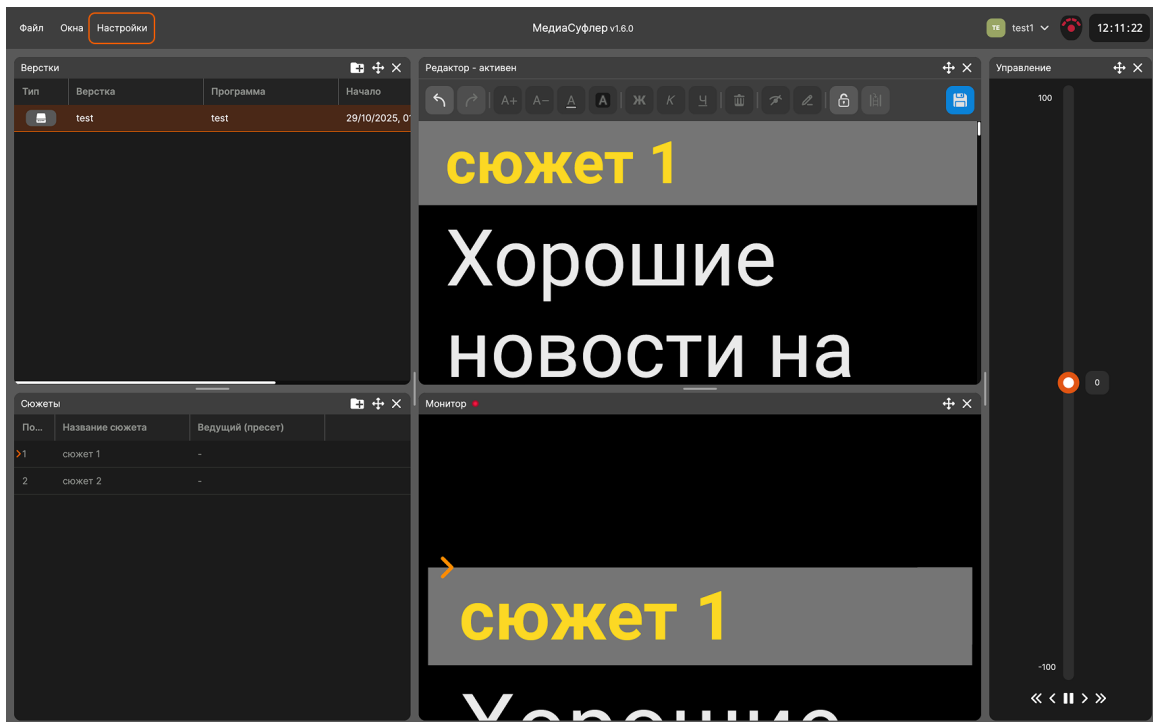
Отмена Обновить

Важно! Редактировать сетевые настройки можно только у подключенного устройства

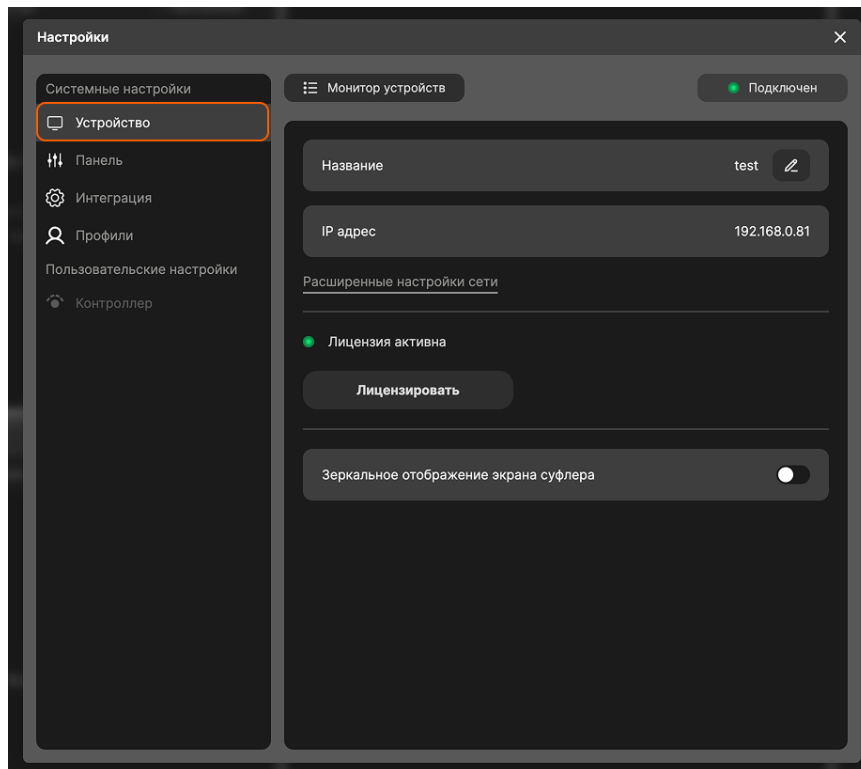
## ▼ Зеркальное отображение суфлера

### Зеркальное отображение суфлера

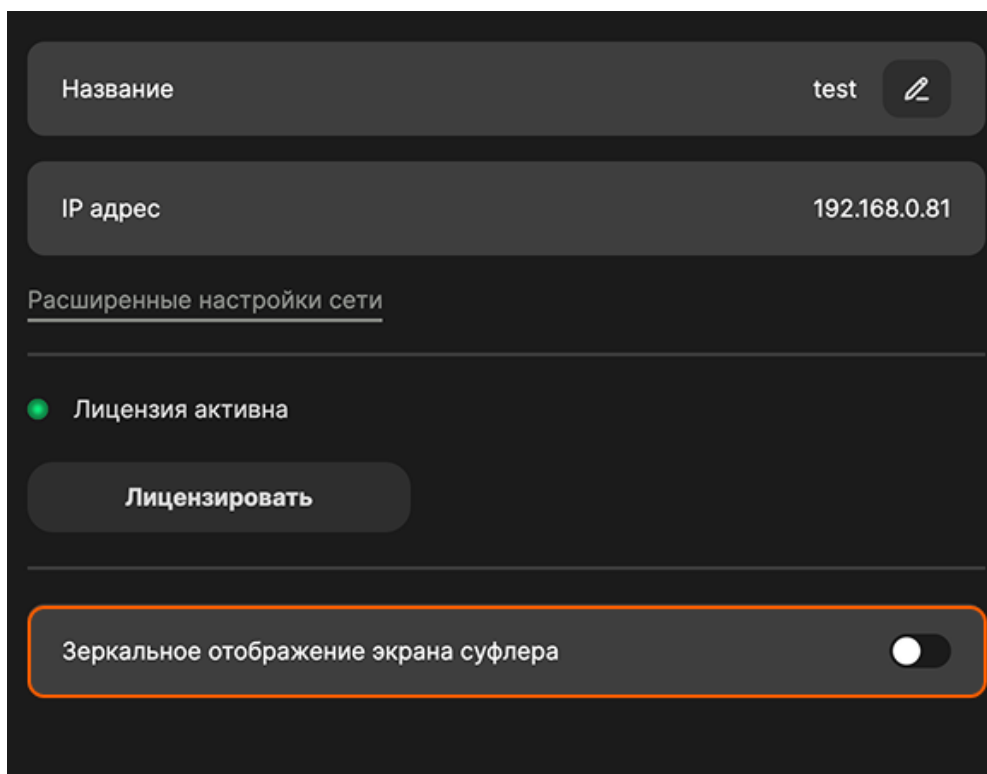
- Для зеркального отображения суфлера необходимо открыть "Настройки"



- Перейти в раздел "Устройство"



- Активировать переключатель "Зеркальное отображение экрана суфлера"

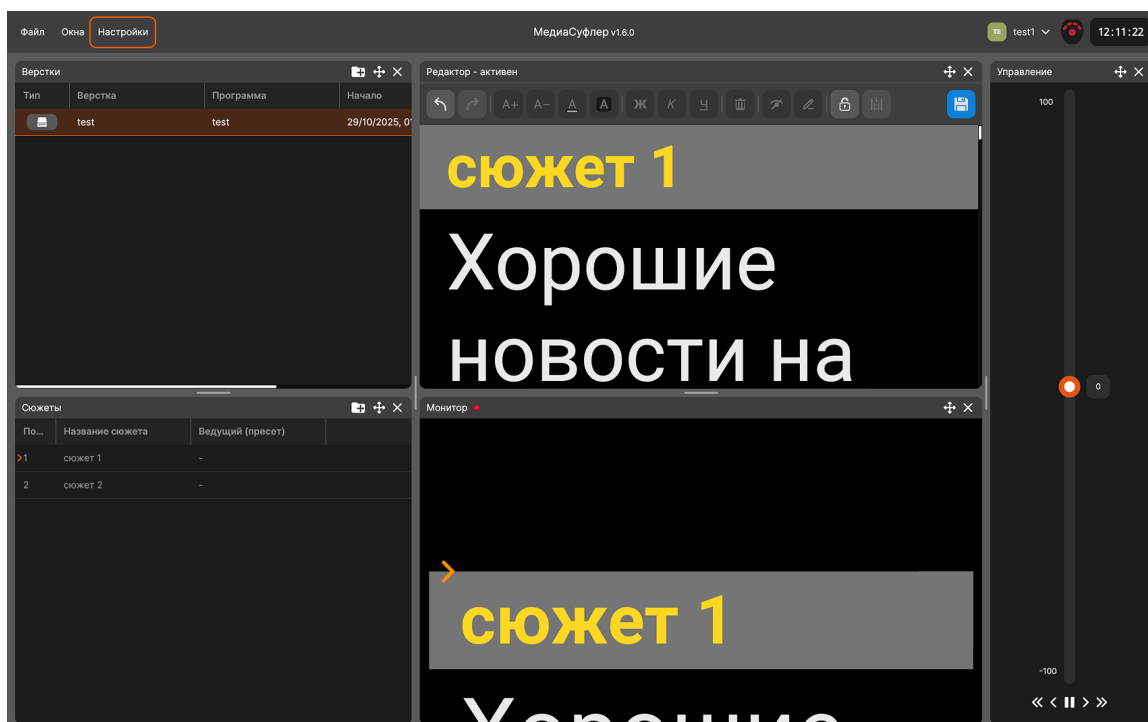


Важно! Редактировать зеркальность отображения можно только у подключенного устройства

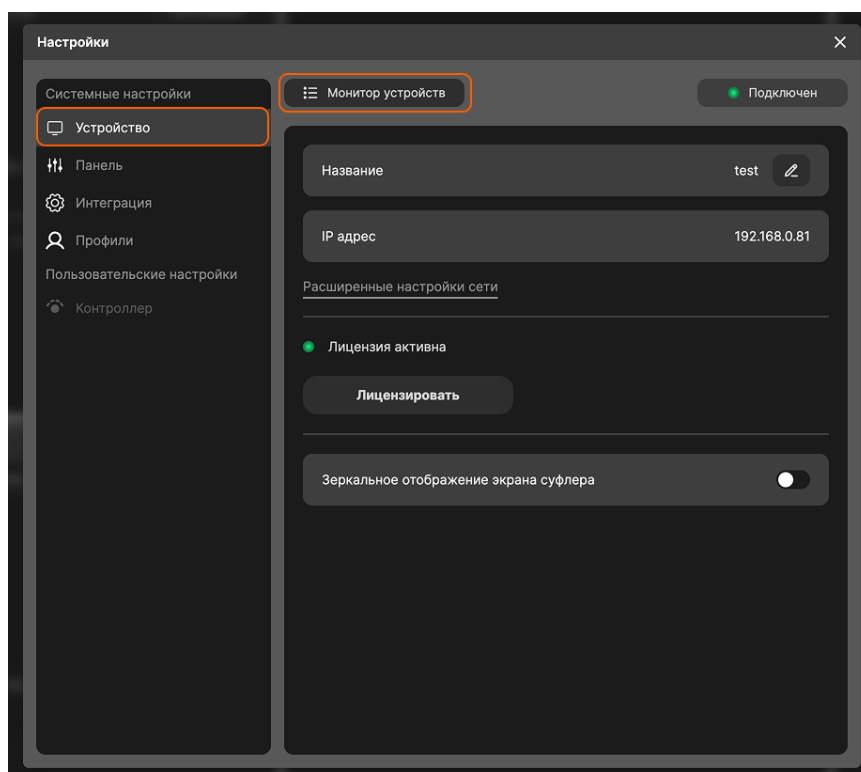
## ▼ Удаление устройства

### Удаление устройства

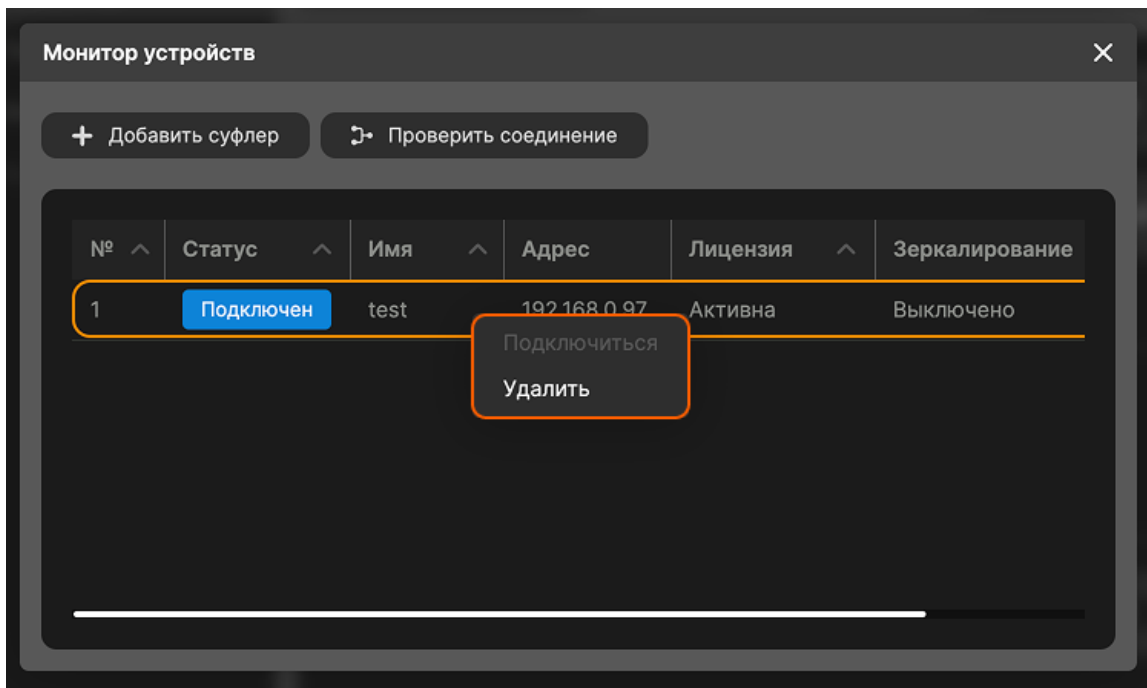
- Для удаления суфлера необходимо перейти в "Настройки"



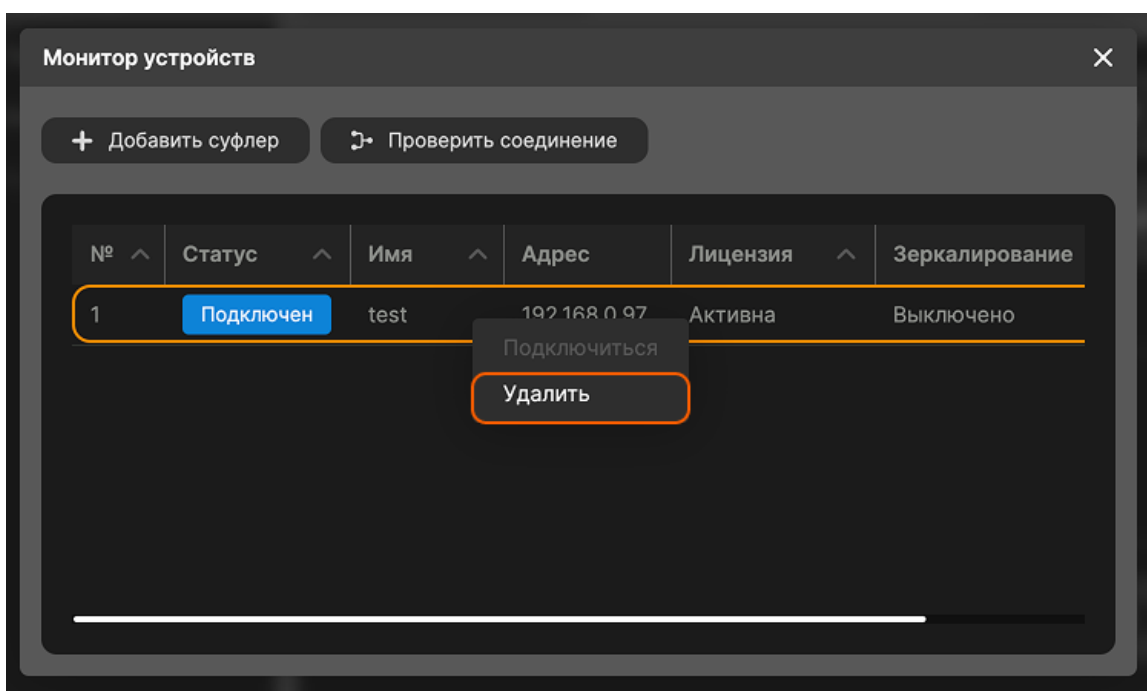
- Перейти в раздел "Сетевые настройки" и открыть "Монитор устройств"



- Нажать ПКМ по записи устройства, которое требуется удалить



- В контекстном меню выбрать "Удалить"



## ▼ Скрытие текста на суфлере

### Скрытие текста на суфлере

Для скрытия текста на суфлере требуется нажать на кнопку "Скрыть текст на суфлере", расположенную в верхнем тулбаре окна "Монитор". После активации функции текст перестанет отображаться на устройстве суфлера



Для отображения текста на суфлере, требуется нажать на кнопку "Показать текст на суфлере"



## 1.12 Работа с контроллером

Контроллер - внешнее устройство, которое позволяет управлять рабочим процессом с помощью кнопок и джог-ручки.

### Настраиваемые элементы контроллера

#### 1. Джог-ручка

- Применение: Поворот по часовой стрелке увеличивает скорость прокрутки текста, поворот против часовой - уменьшает.

#### 2. Кнопка сброса скорости

- Применение: При нажатии текущая скорость сбрасывается в ноль, а угловое положение джог-ручки запоминается. После сброса следующий поворот джог-ручки начинает отсчет скорости с нуля, предотвращая добавление к предыдущему значению.

#### 3. Кнопка паузы/возобновления:

- Применение: Первое нажатие останавливает прокрутку текста, повторное нажатие возобновляет прокрутку с последней установленной скоростью

#### 4. Кнопка пролистывания вперед по сюжетам:

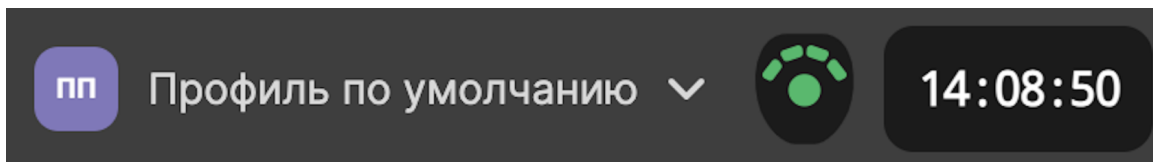
- Применение: Пролитывание вперед по сюжетам

#### 5. Кнопка пролистывания назад по сюжетам:

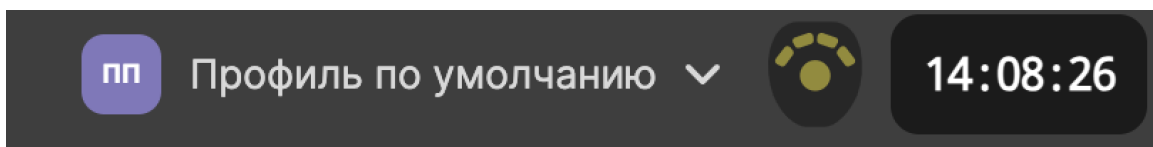
- Применение: Пролитывание назад по сюжетам.

### Состояние контроллера

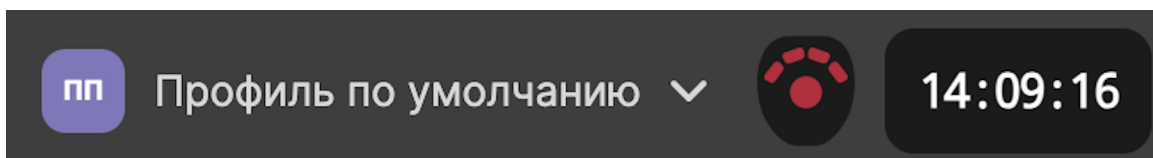
В верхнем тулбаре отображается текущее состояние устройства



- Требуется калибровка - устройство успешно подключено, но не откалибровано



- Недоступно - нет подключенного устройства



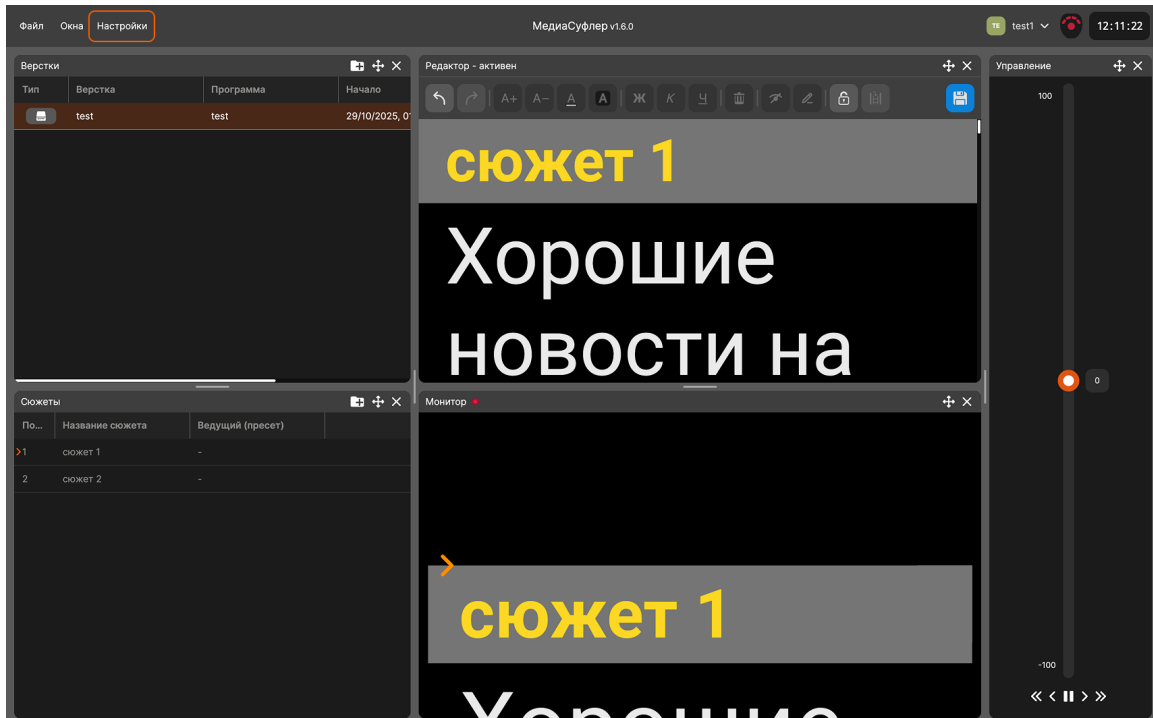
### Подключение контроллера

Важно! Настройки shuttle доступны только, если внешнее устройство было успешно подключено

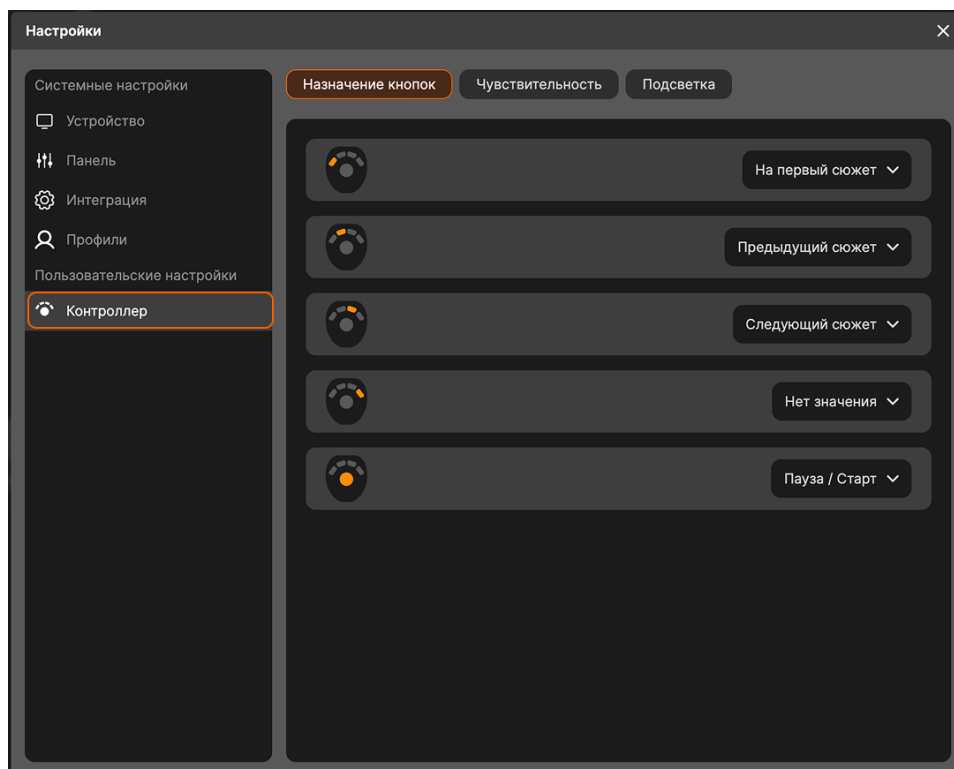
## ▼ Подключение контроллера

### Подключение контроллера

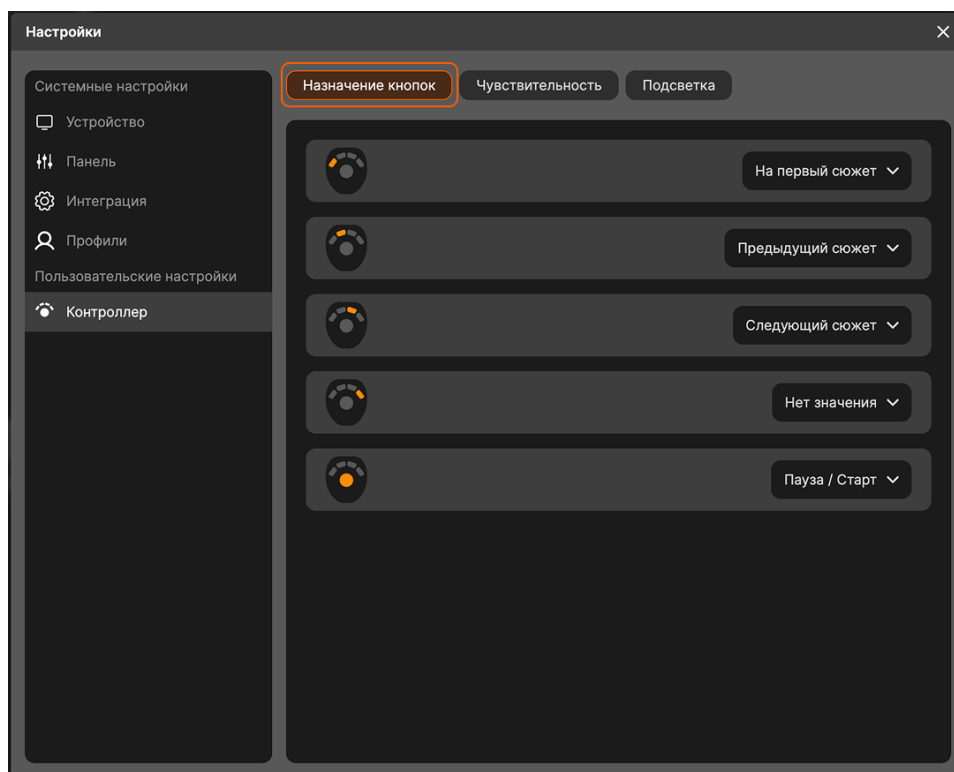
- Для подключения контроллера необходимо открыть "Настройки"



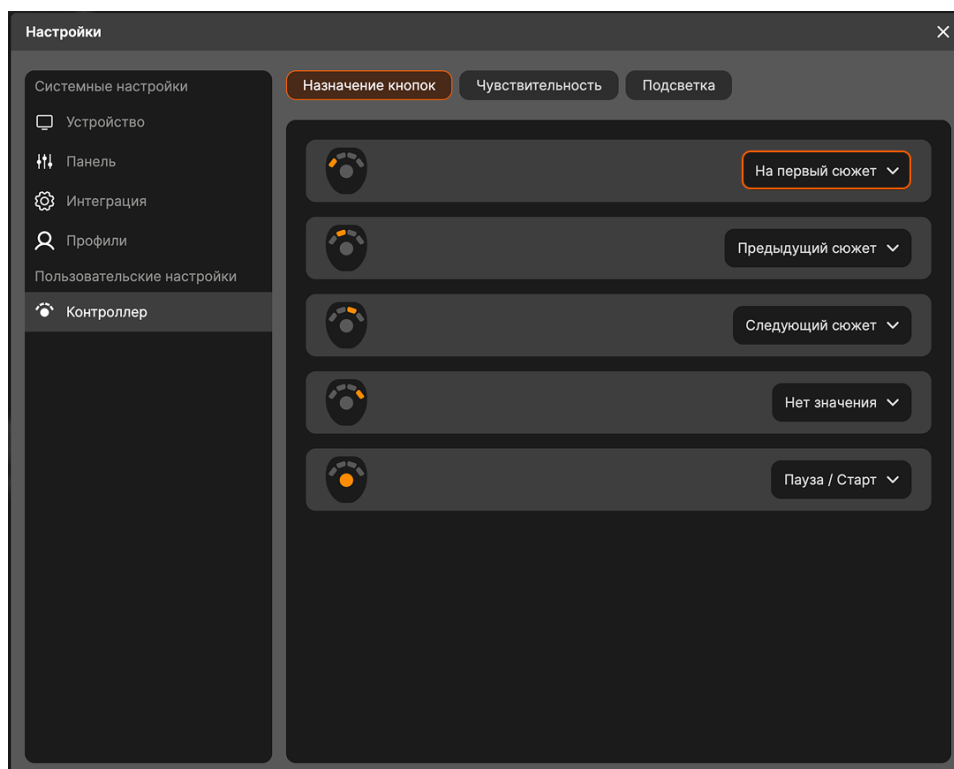
- Перейти в раздел "Контроллер" (Важно! раздел будет доступен, только если внешнее устройство успешно подключено)



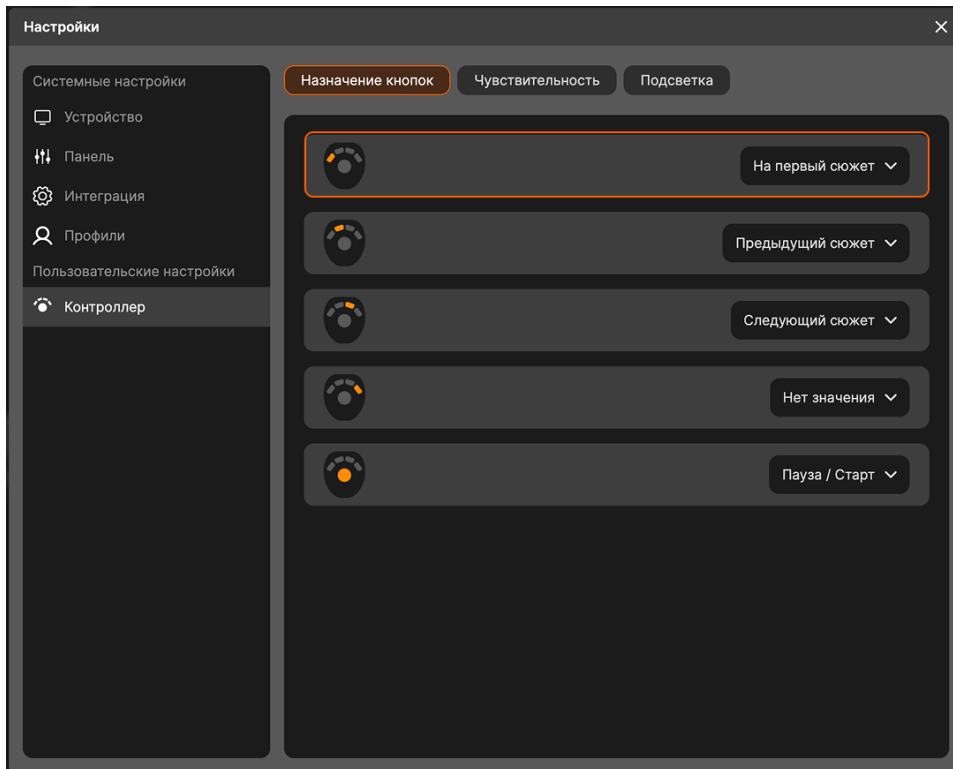
- Для установки или изменения кнопок, отвечающих за команды, необходимо:• Перейти во вкладку "Назначение кнопок"



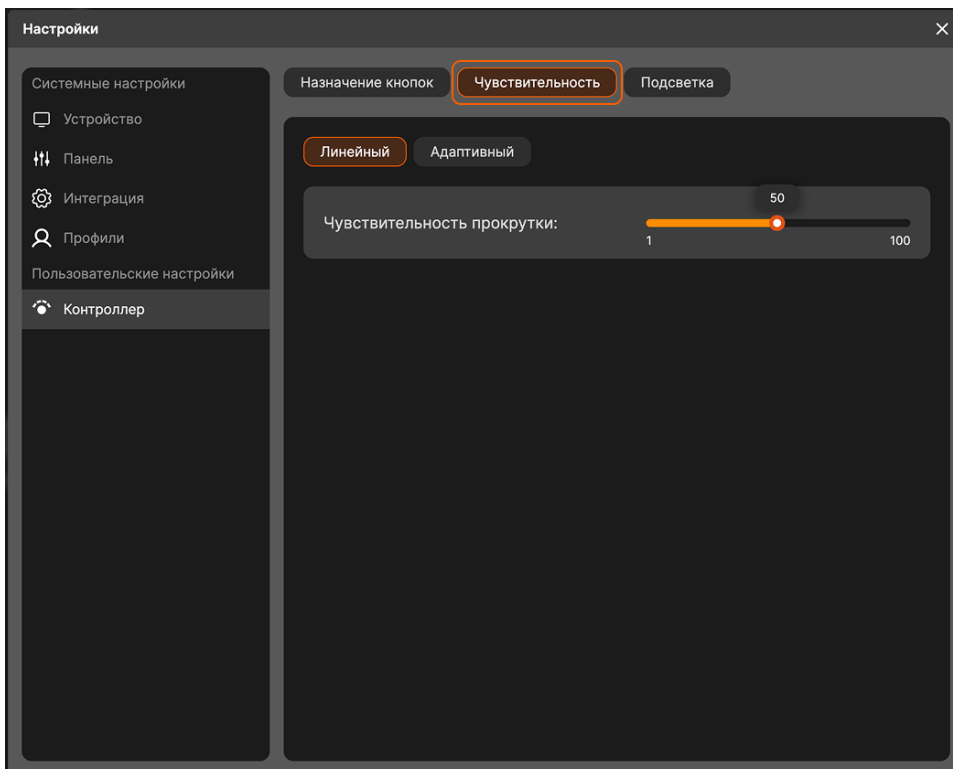
- В выпадающем списке, расположенном рядом с моделью контроллера, выбрать действие, которое требуется привязать к выбранному элементу



- Нажать на модель контроллера рядом с названием команды
- Нажать на кнопку на контроллере, которой требуется назначить действие



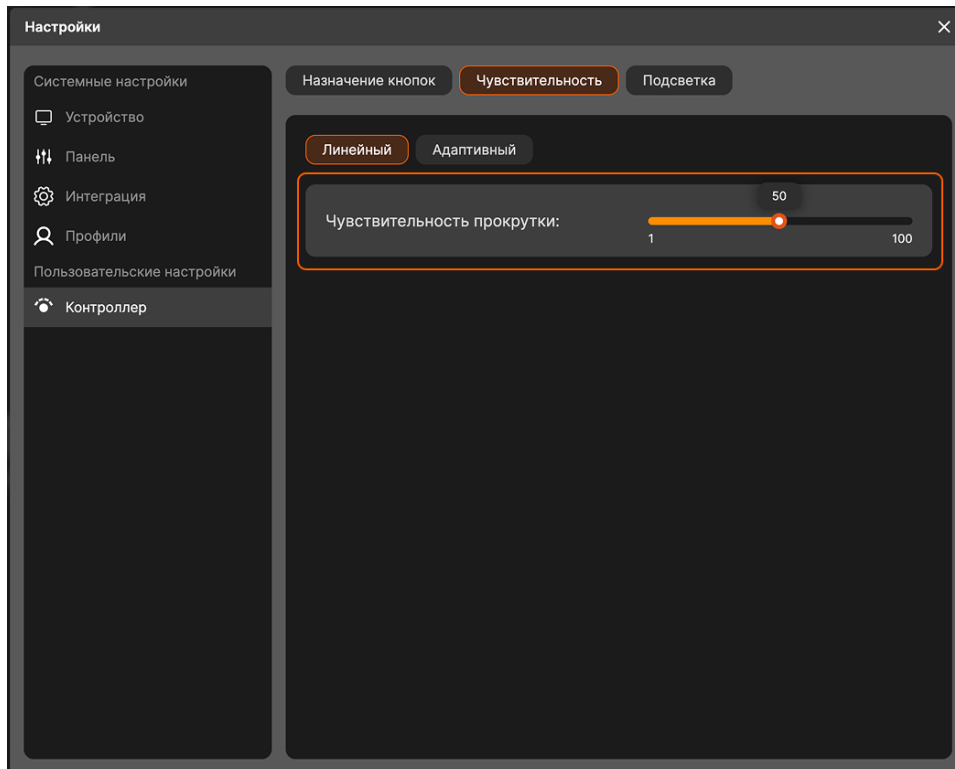
- Для настройки джог-ручки необходимо: • Прейти во вкладку "Чувствительность"



- Определить вариант настройки • Линейный

Простой вариант настройки:

- Используется слайдер (ползунок)
- Необходимо установить значение от 1 до 100

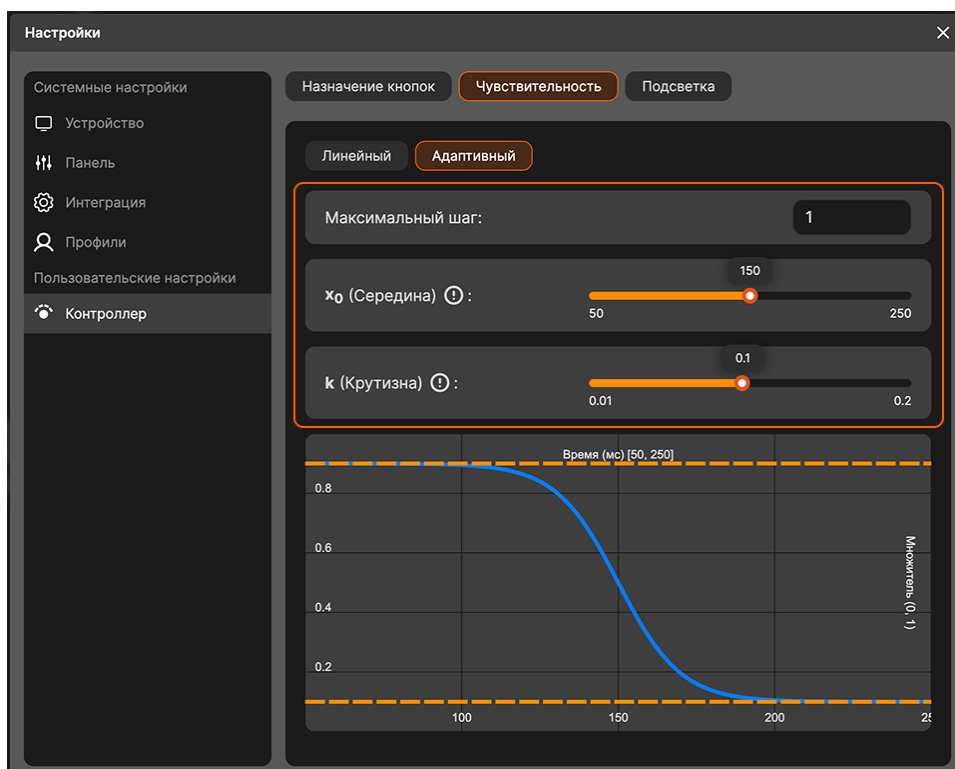


- Адаптивный

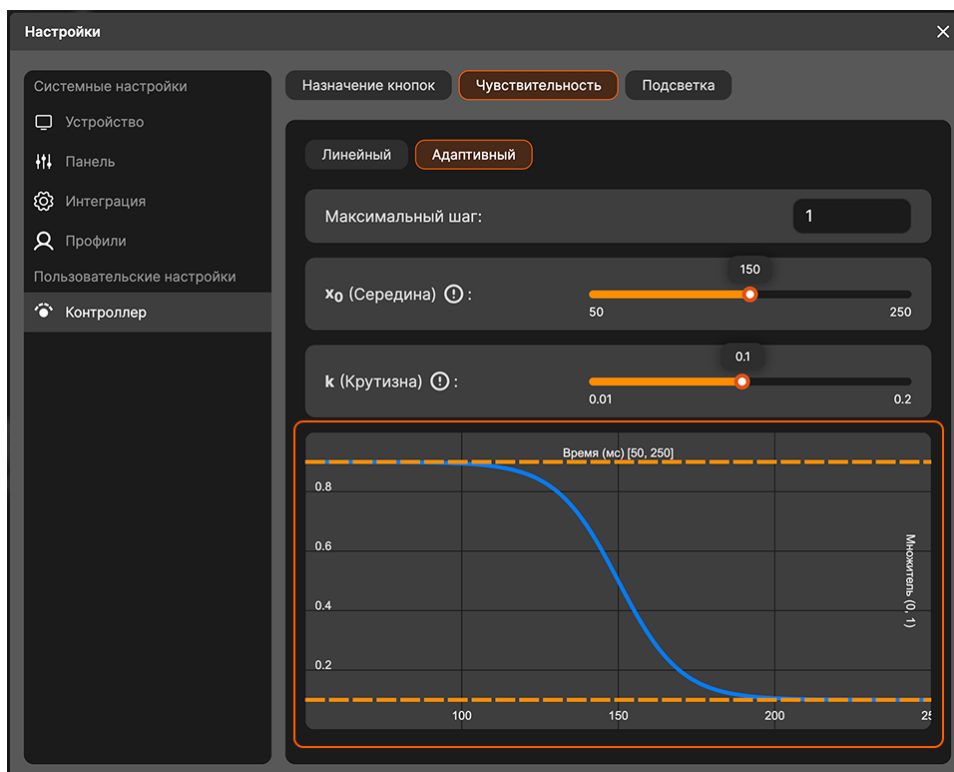
Важно! Адаптивный режим недоступен для контроллеров с физическим нулем. Более гибкая и чувствительная настройка. Позволяет точнее настроить поведение ручки в зависимости от скорости и интенсивности её вращения. Параметры:

- Максимальный шаг - задаёт предел перемещения. Значение от 1 до 20.

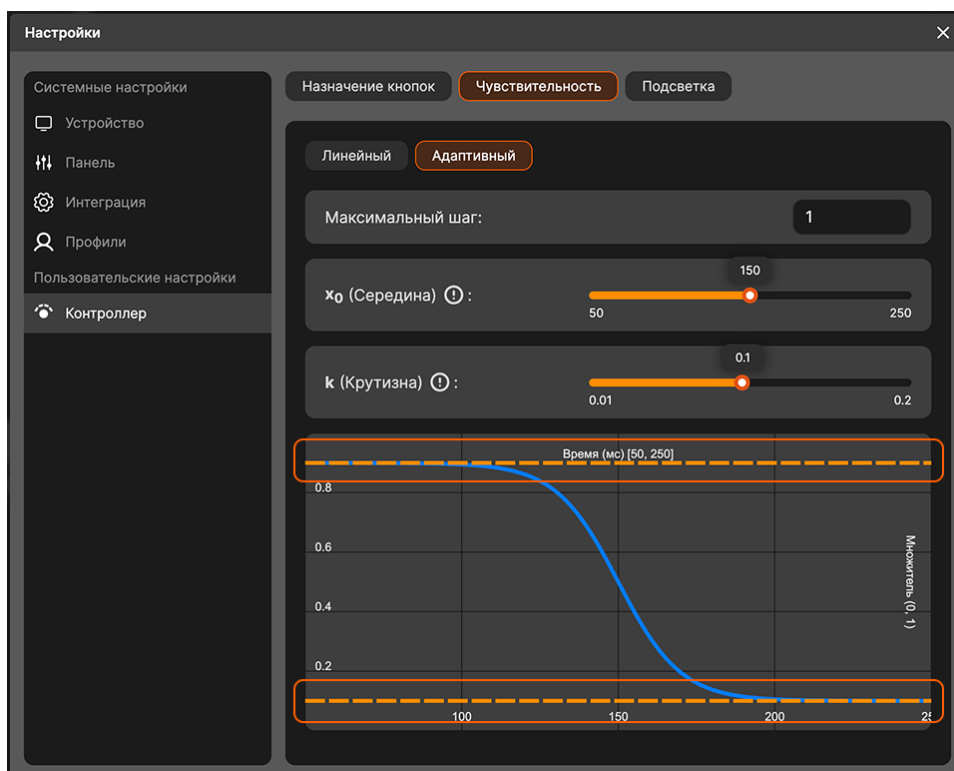
- $x_0$  (середина) - определяет чувствительность в центральной зоне. Значение от 50 до 250.



- График адаптивности • На графике отображается кривая, соответствующая текущим настройкам



- На графике присутствуют параллельные оранжевые линии, соответствующие коэффициенту масштабирования (множителю)



Сравнительная характеристика линейного и адаптивного режимов

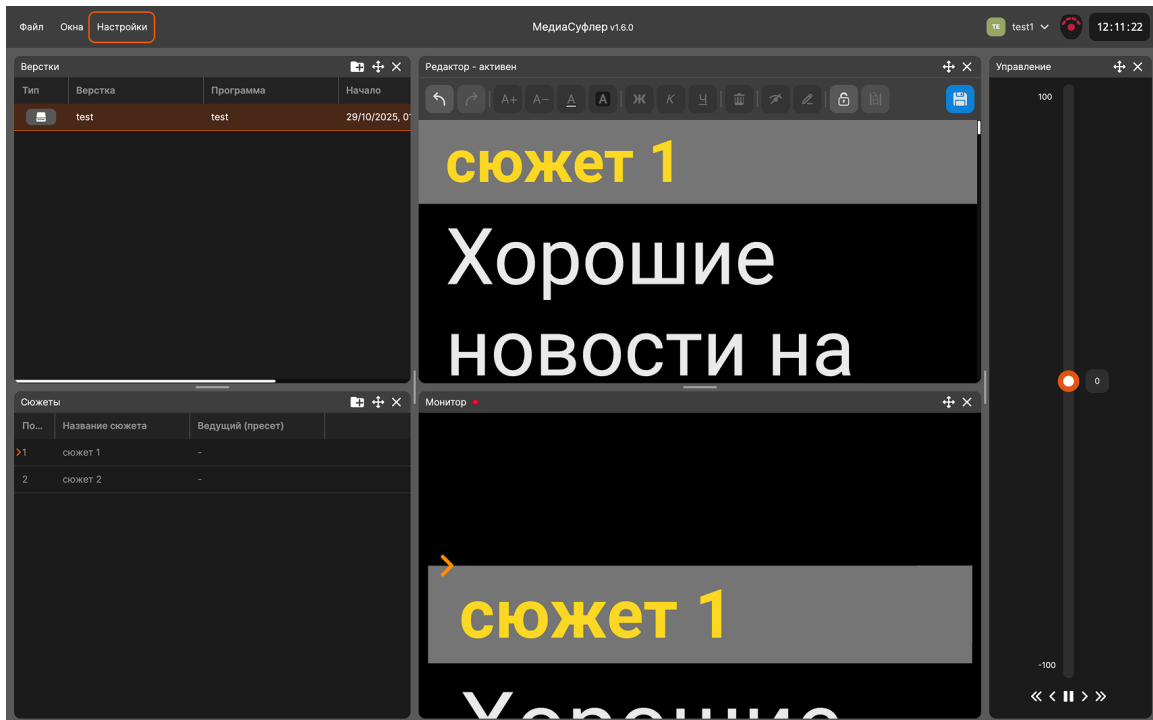
Характеристика	Линейный режим	Адаптивный режим
----------------	----------------	------------------

Тип управления	Фиксированный шаг	Зависит от скорости вращения
Предсказуемость	Поведение всегда одинаковое и точное	Поведение меняется в зависимости от скорости
Точность при малом шаге	Высокая (можно изменять с точностью до 1 единицы)	Тоже высокая - при медленном вращении шаги мелкие
Скорость при малом шаге	Низкая - требуется много движений для сильного изменения	Нормальная - при быстром вращении шаг автоматически увеличивается
Изменение скорости при большом шаге	Быстрое, но грубое - нельзя точно контролировать	Плавное - большие шаги при быстром вращении
Удобство настройки	Простая настройка через один слайдер	Требует предварительной настройки трёх параметров
Гибкость в работе	Подходит для стабильной, привычной работы	Универсален: позволяет быть и точным, и быстрым одновременно
Рекомендуется для	Начинающих пользователей, стабильной точной работы	Опытных пользователей, адаптивного и интуитивного управления

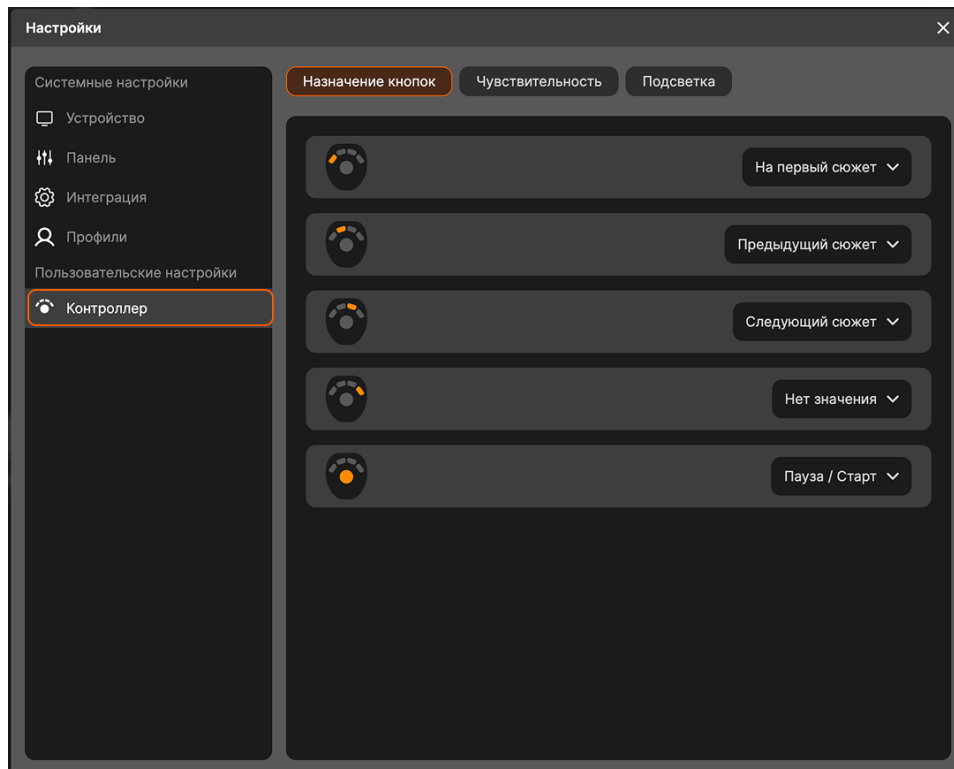
## ▼ Изменение цвета подсветки кнопок

### Изменение цвета подсветки кнопок

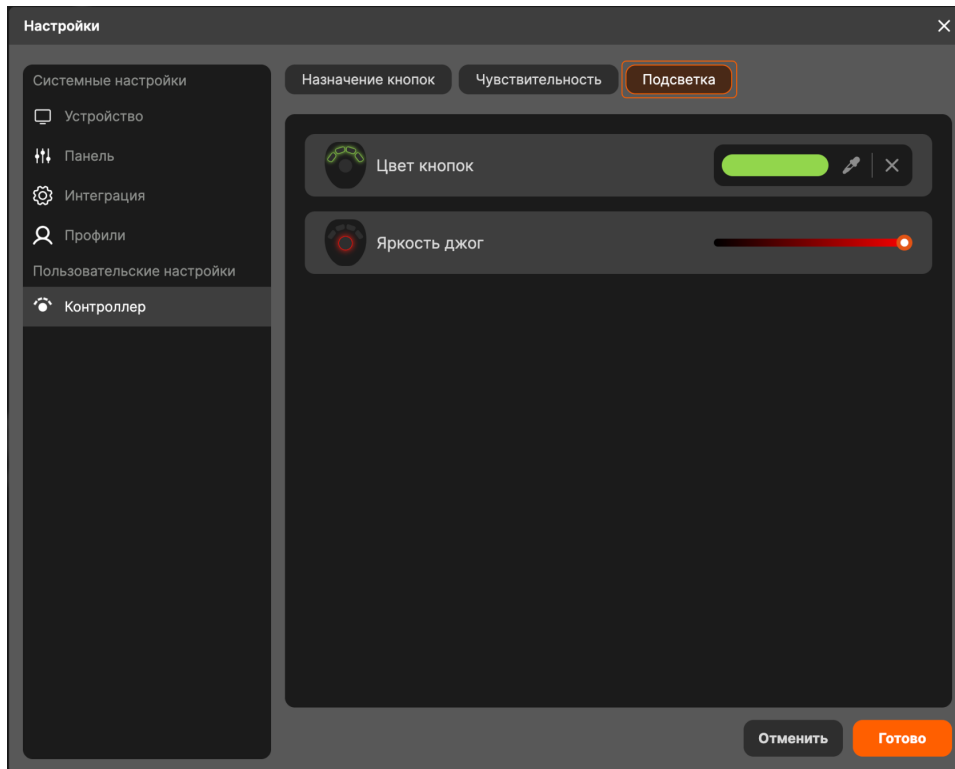
- Для изменения цвета подсветки подсветки необходимо открыть "Настройки"



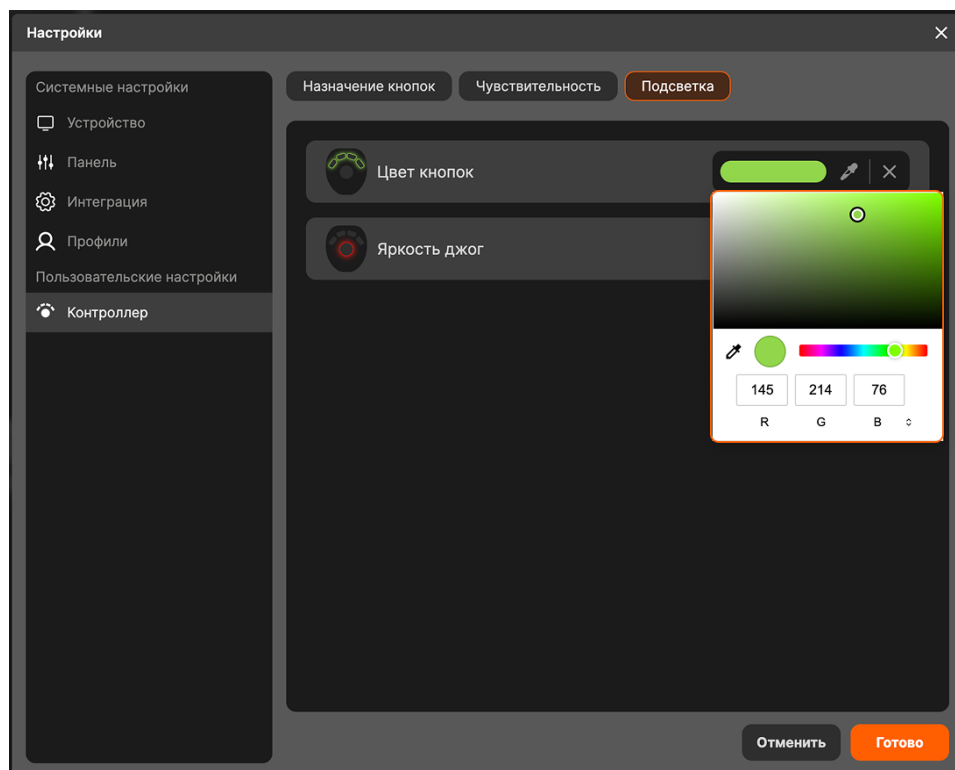
- Перейти в раздел "Контроллер"



- Перейти во вкладку "Подсветка"



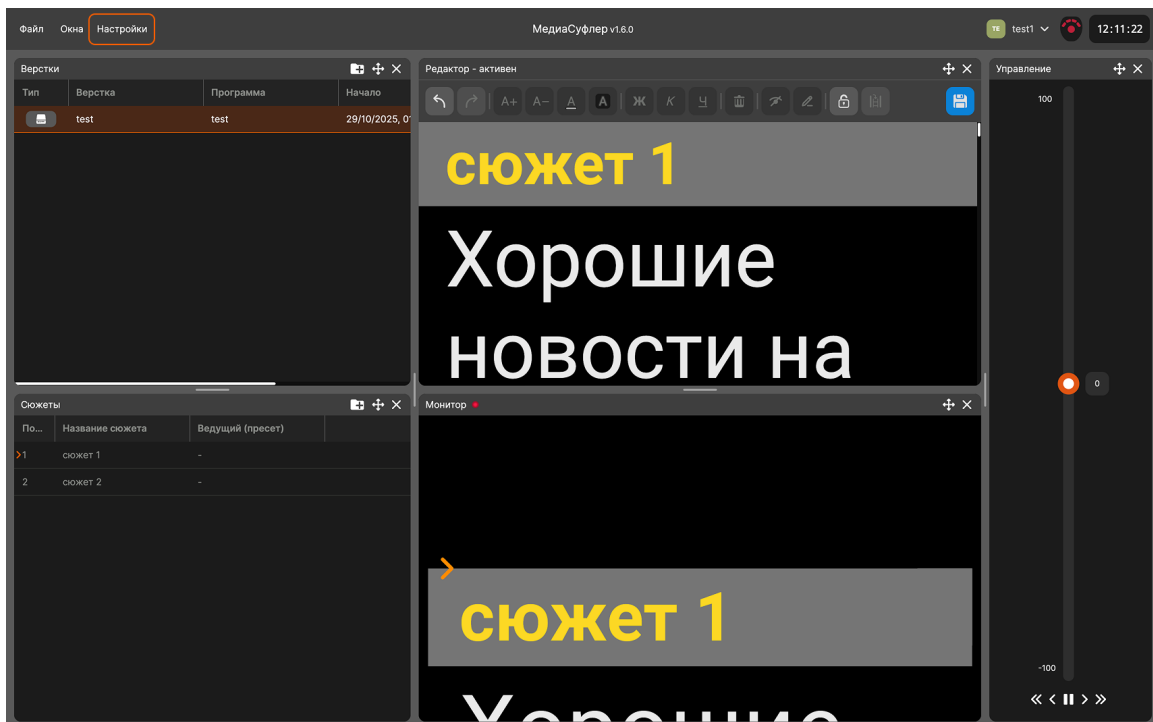
- Выбрать цвет, нажав на палитру (можно указать конкретную точку на палитре, чтобы определить цвет), воспользоваться пипеткой для выбора цвета при наведении или ввести значение вручную в формате RGB



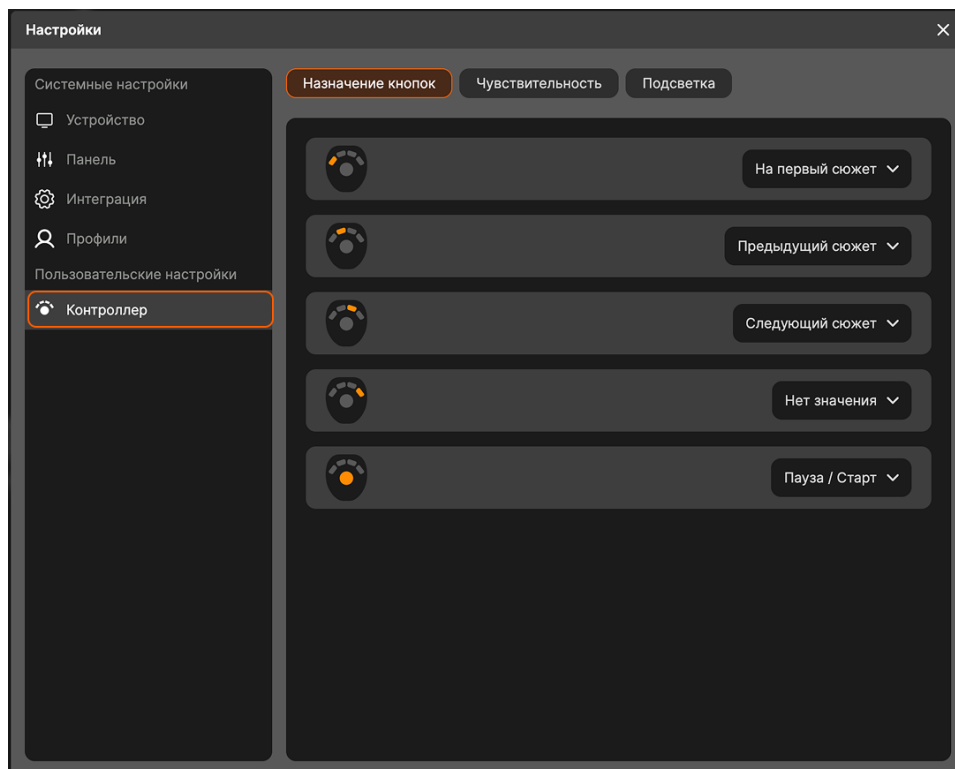
- Для сохранения изменений нажать "Готово"

## ▼ Изменение яркости джог ручки

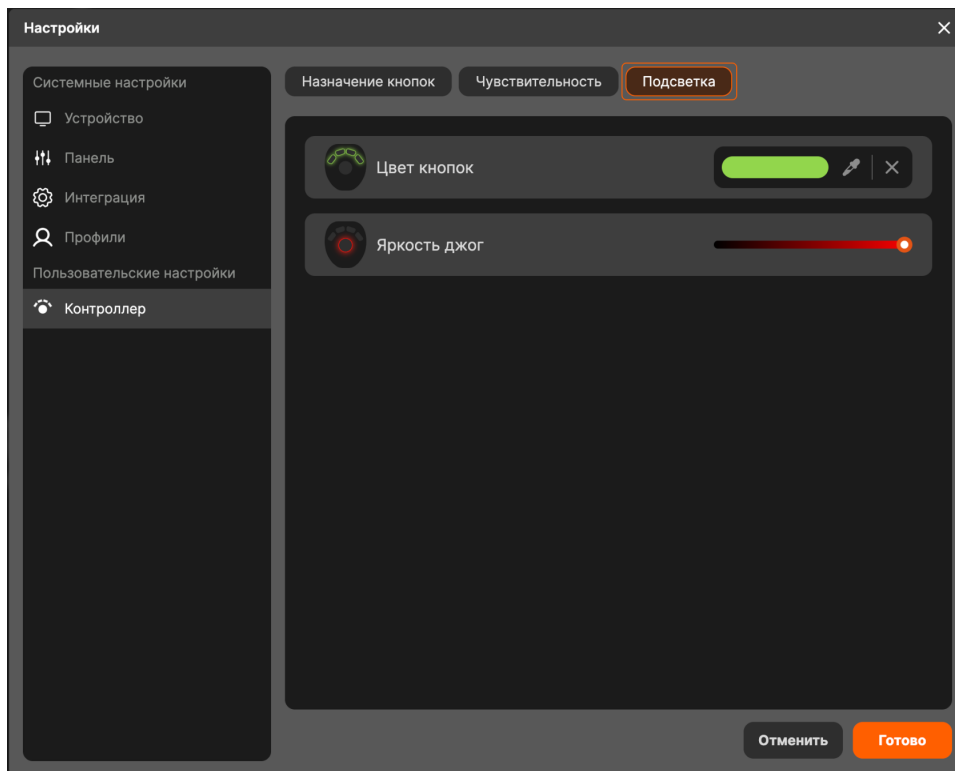
Изменение яркости джог ручки



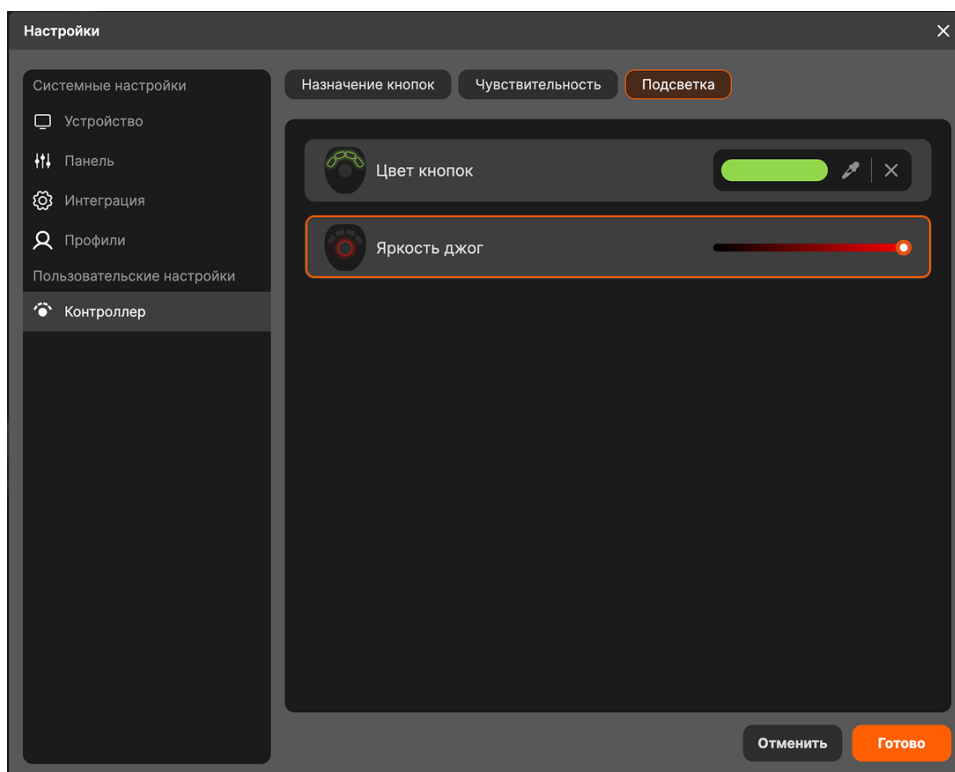
- Перейти в раздел "Контроллер"



- Перейти во вкладку "Подсветка"



- Используя ползунок "Яркость джог" настроить требуемую яркость



- Для сохранения изменений нажать "Готово"

## **1.13 Работа с голосовым управлением**

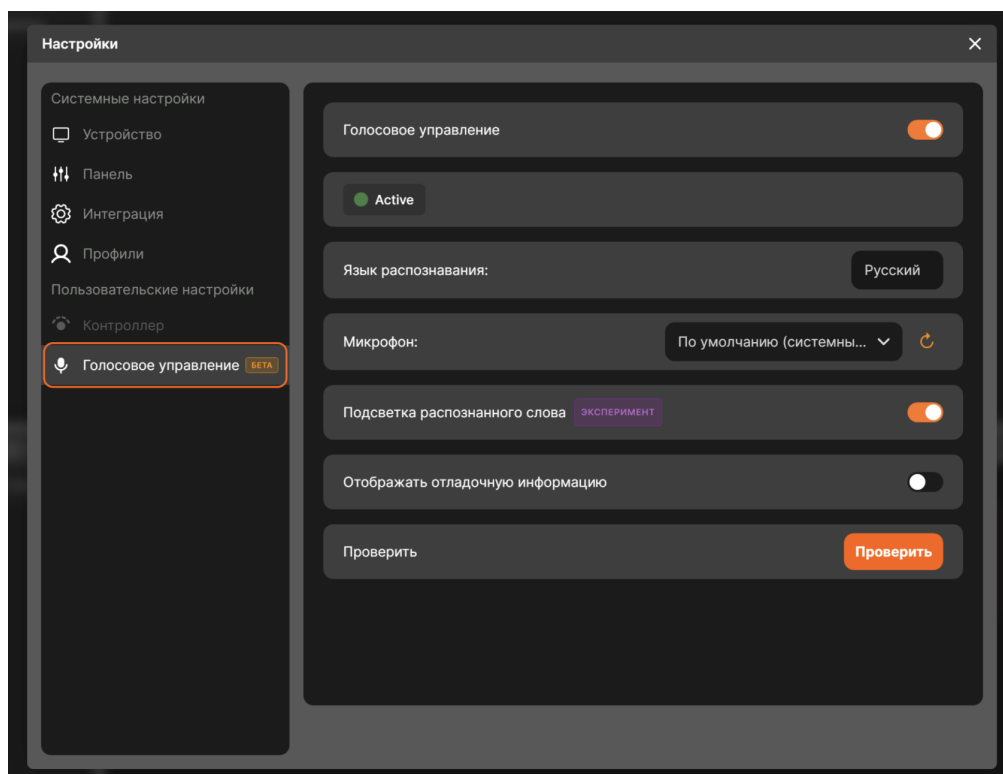
Голосовое управление позволяет автоматически регулировать скорость прокрутки текста на основе распознавания речи пользователя. Во время чтения система анализирует произносимые слова и синхронизирует прокрутку с темпом речи, обеспечивая комфортное следование по тексту.

### **Настройки голосового управления**

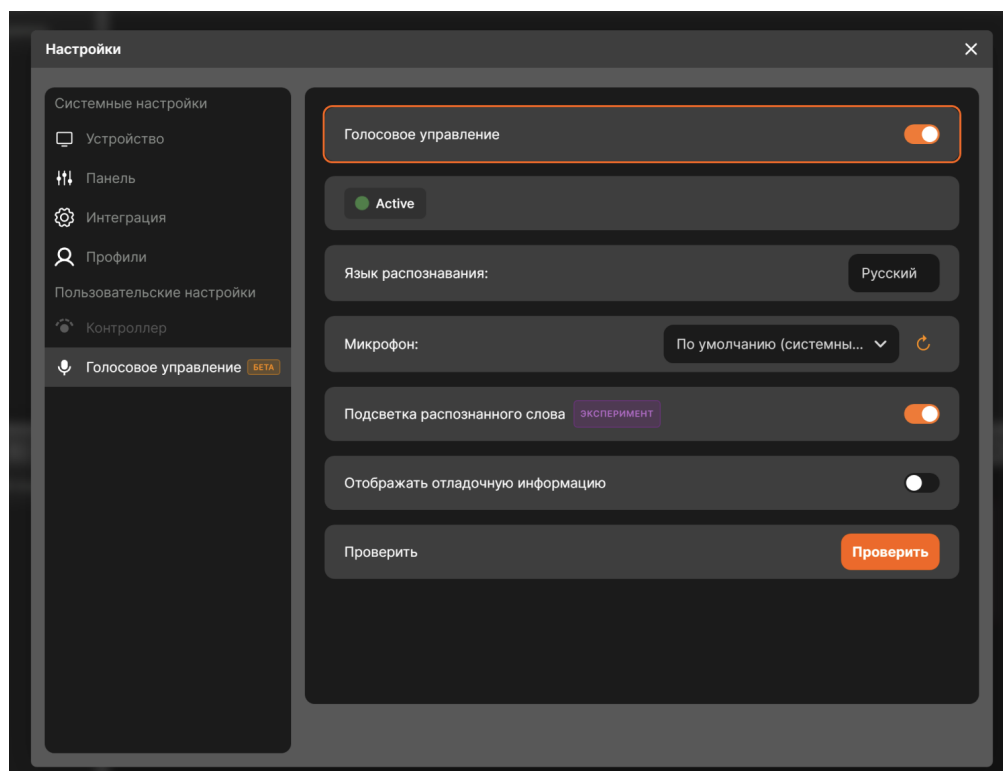
## ▼ Подключение голосового управления

### Подключение голосового управления

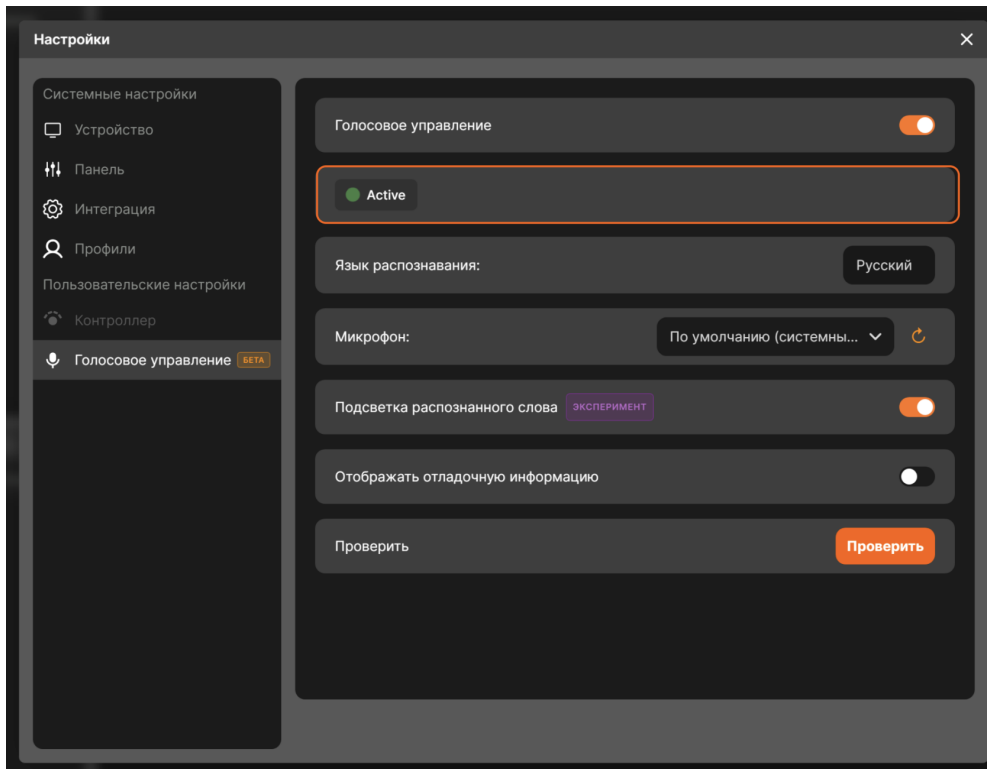
Для подключения голосового управления требуется



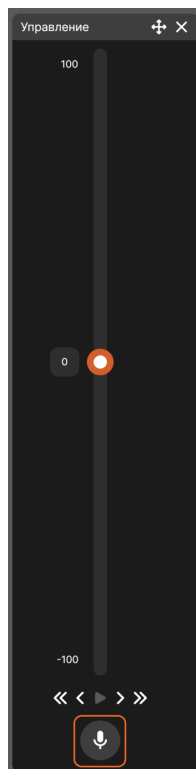
- Активировать переключатель "Голосовое управление"



- После успешного подключения • В настройках голосового управления отобразится статус "Active"



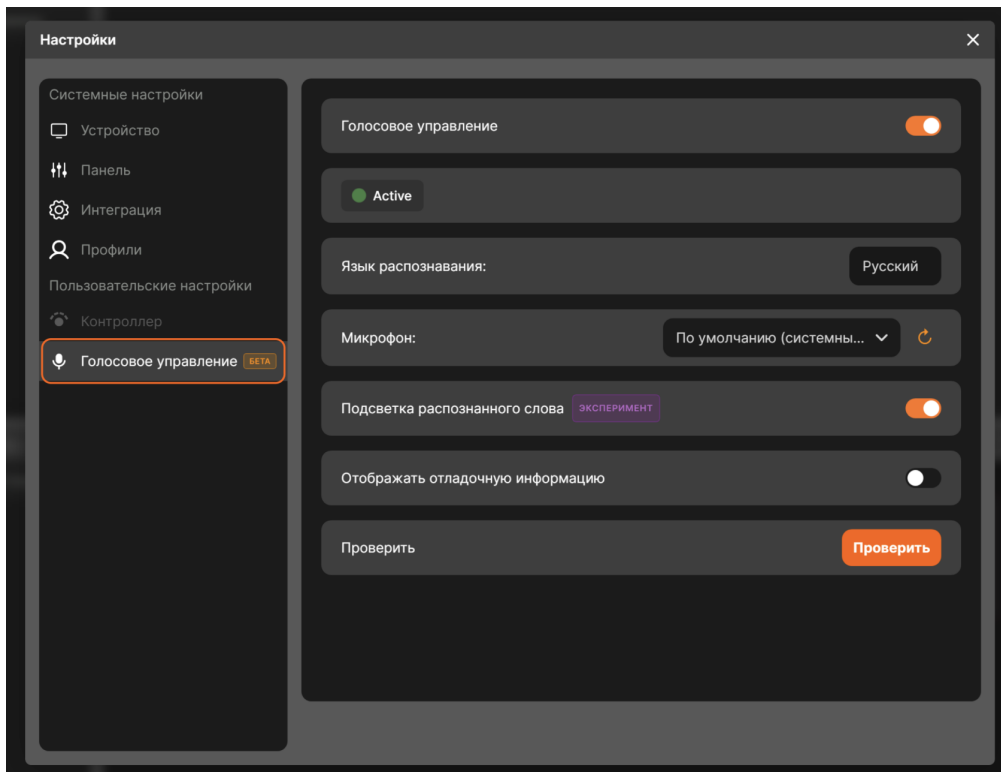
- В окне "Управление" отобразится кнопка для запуска голосового управления



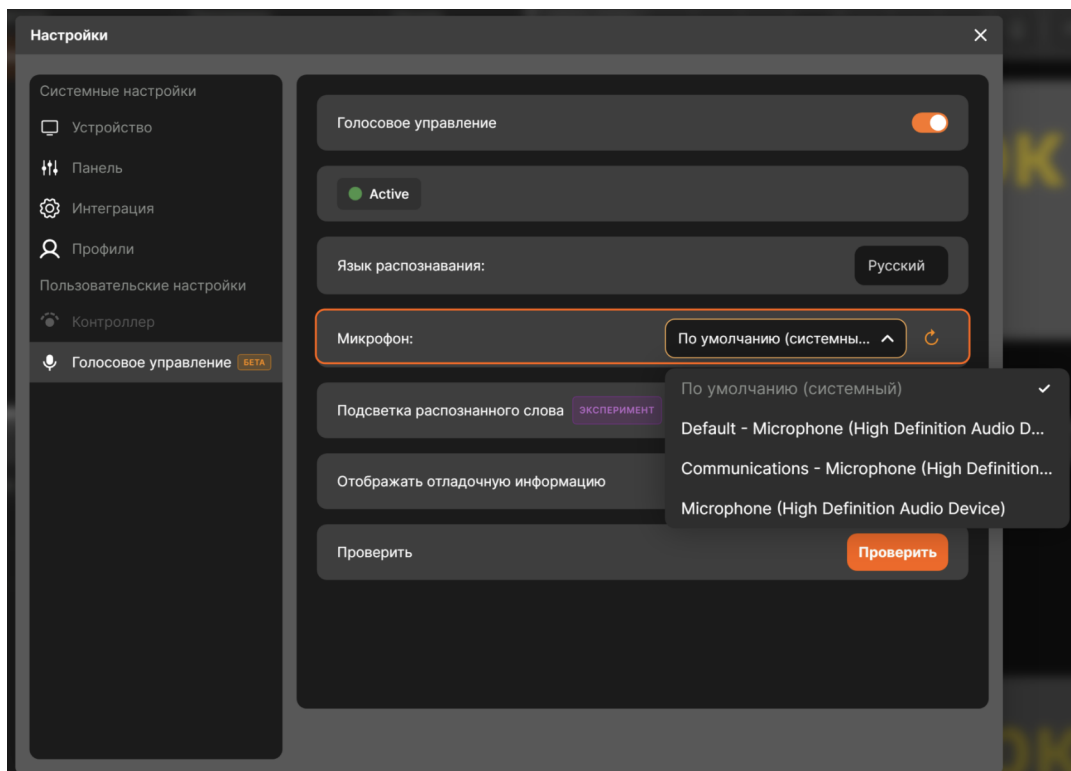
## ▼ Выбор микрофона

# Выбор микрофона

Для выбора микрофона требуется



- В поле "Микрофон" выбрать доступное устройство



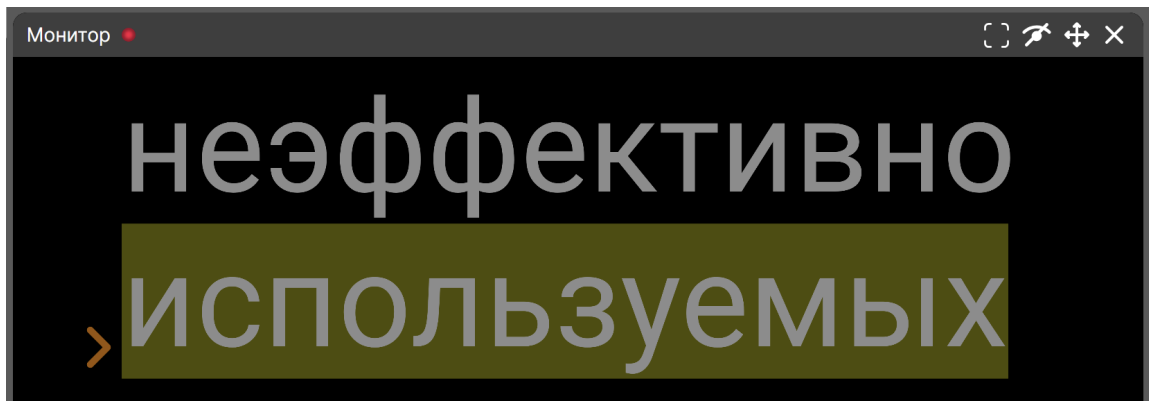
- Если было добавлено новое устройство и оно не отобразилось в списке, то требуется нажать "Обновить список микрофонов"



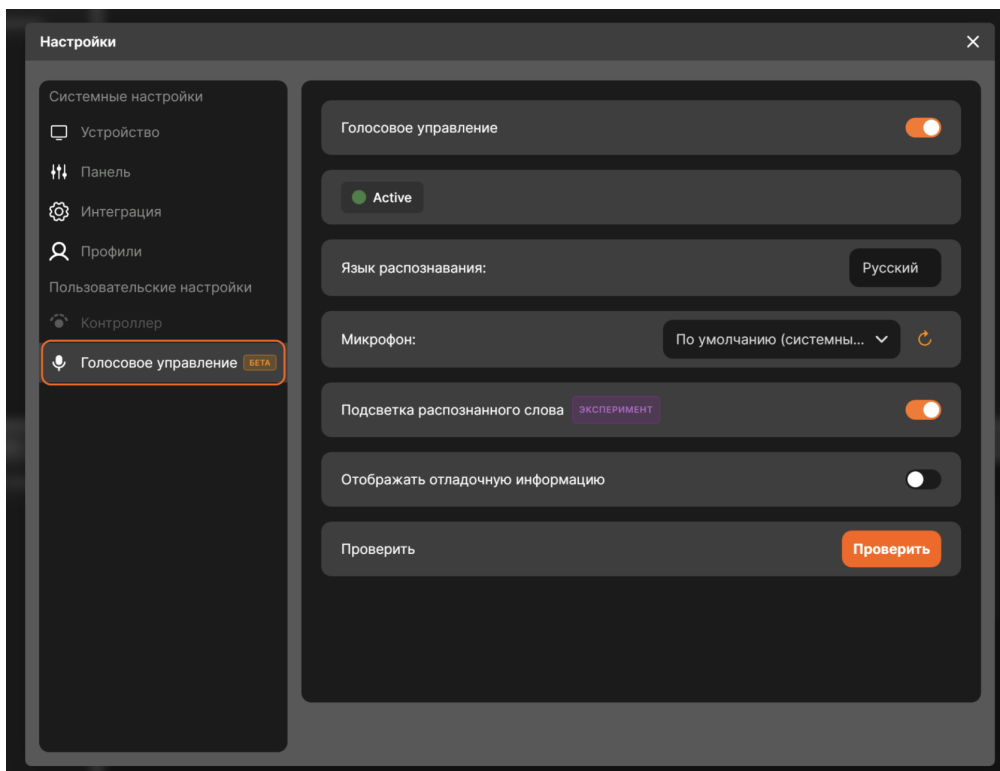
## ▼ Включение/выключение подсветки распознанного слова

### Включение/выключение подсветки распознанного слова

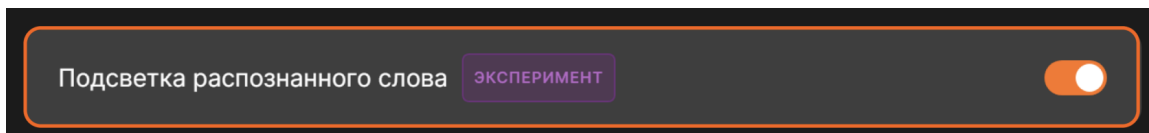
Включенная подсветка распознанного слова позволяет на экране монитора "подсвечивать" распознанные слова во время чтения сюжета.



Для включения/выключения подсветки требуется



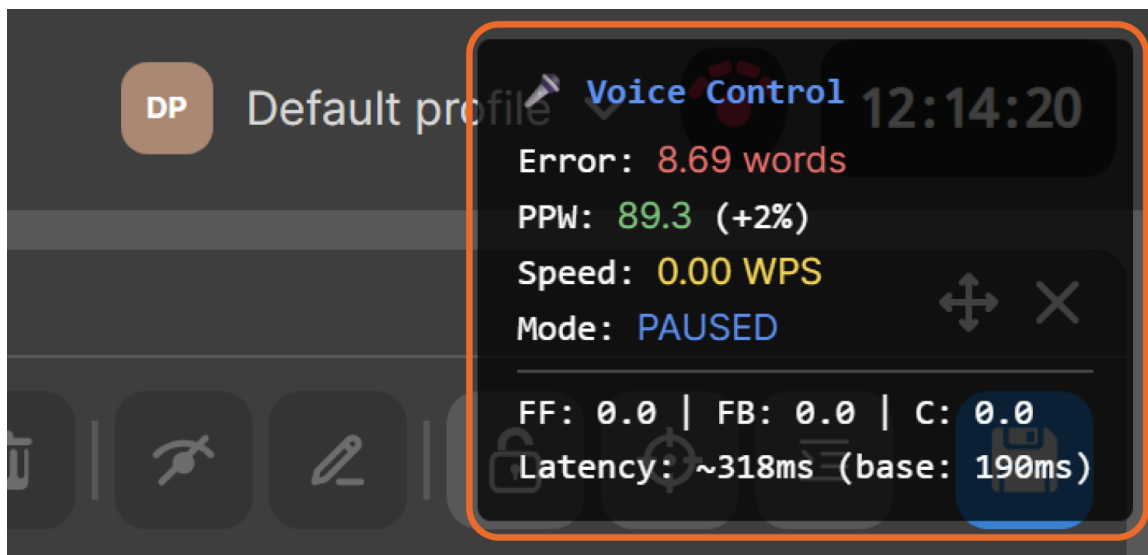
- В поле "Подсветка распознанного слова" активировать/деактивировать переключатель



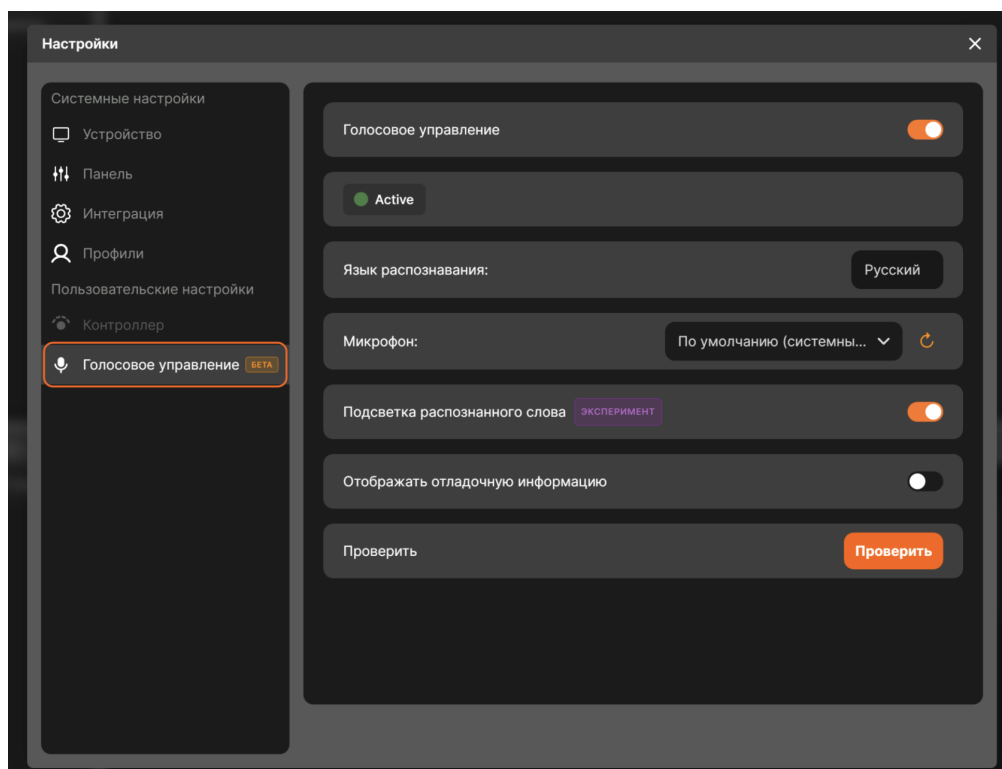
## ▼ Включение/выключение отображения отладочной информации

### Включение/выключение отображения отладочной информации

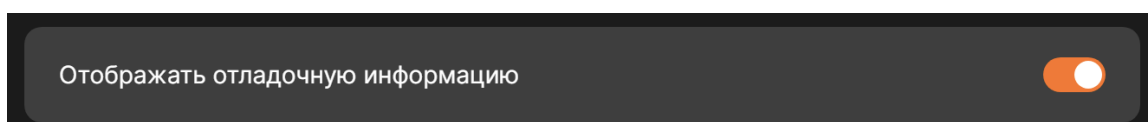
Включенная отладочная информация позволяет просматривать техническую-отладочную информации о процессе распознавания слов.



Для включения/выключения отображения отладочной информации требуется



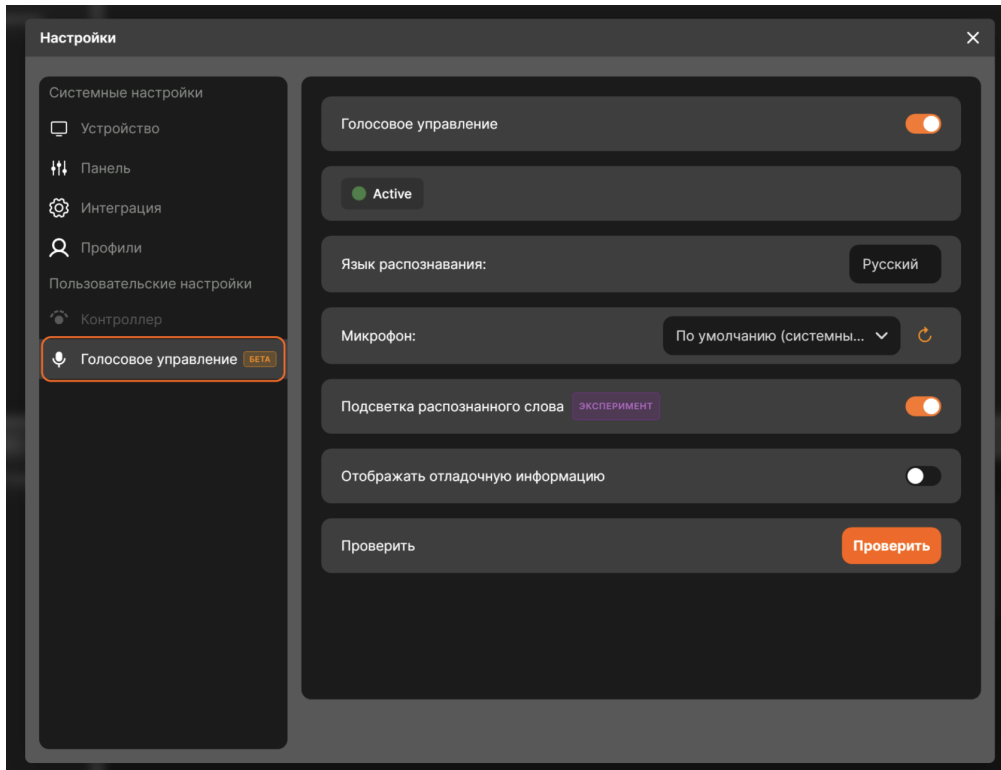
- В поле "Отображать отладочную информацию" активировать/деактивировать переключатель



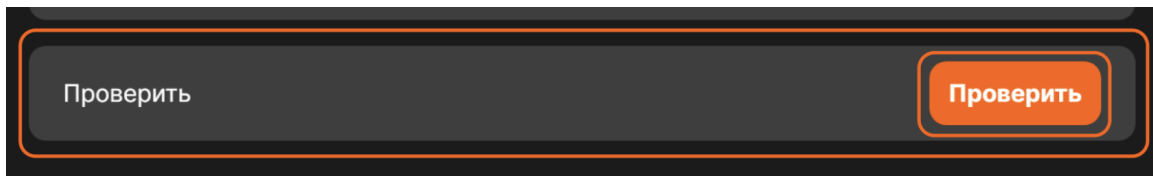
## ▼ Проверка работы голосового управления

### Проверка работы голосового управления

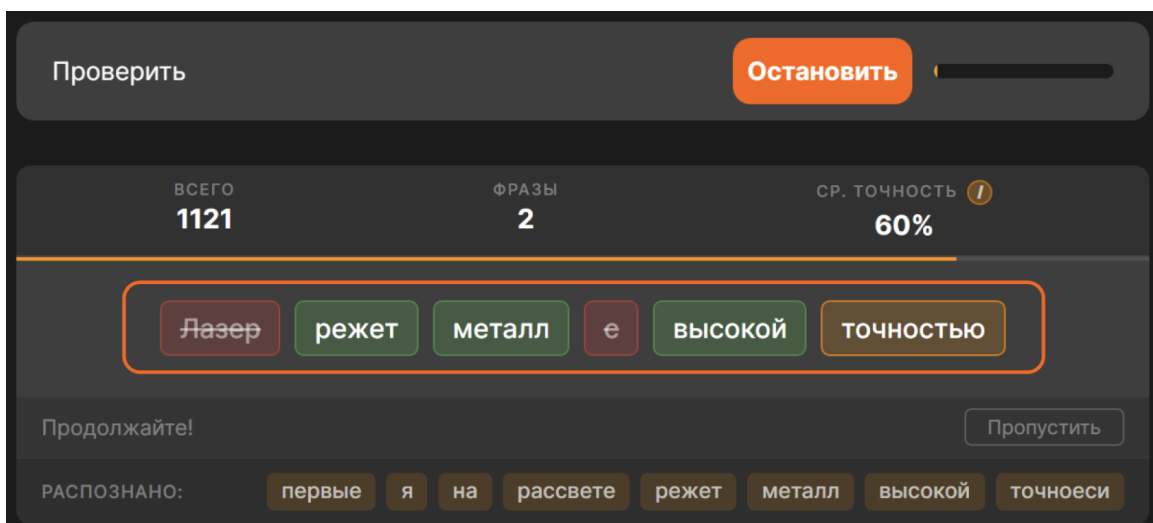
Для проверки работы голосового управления требуется



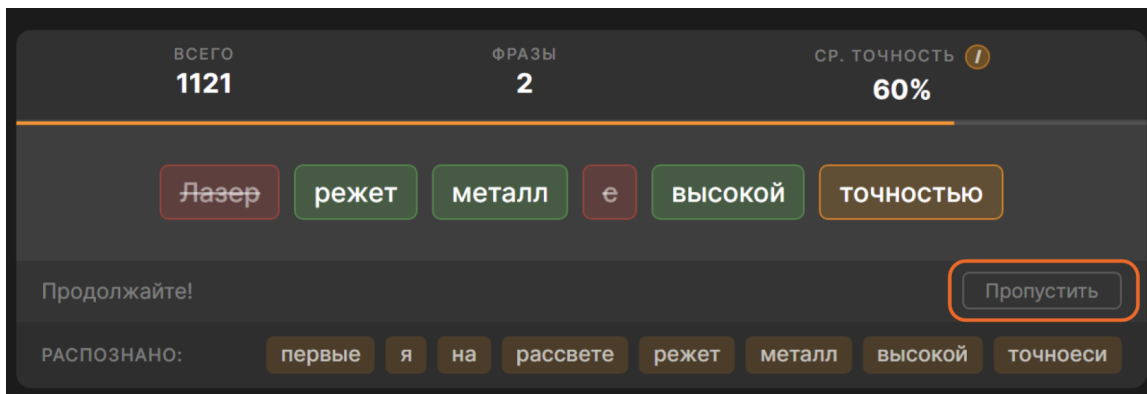
- В поле "Проверить" нажать "Проверить"



- Отобразившееся окно будет содержать тестовые фразы, которые требуется начать произносить для проверки работы голосового управления



- Для смены тестовой фразы требуется нажать "Пропустить"

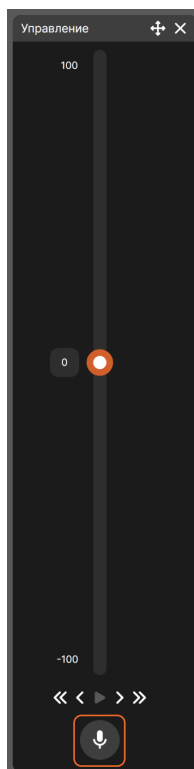


- Для остановки проверки требуется нажать "Остановить"



## Применение голосого управления

Чтобы включить голосовое управление требуется:



- начать читать текст с окна монитора

По мере чтения система будет автоматически прокручивать контент, подстраиваясь под темп речи

# Весна возвращается

Сегодня в регионе  
> **установилась** по-настоящему  
весенняя погода.

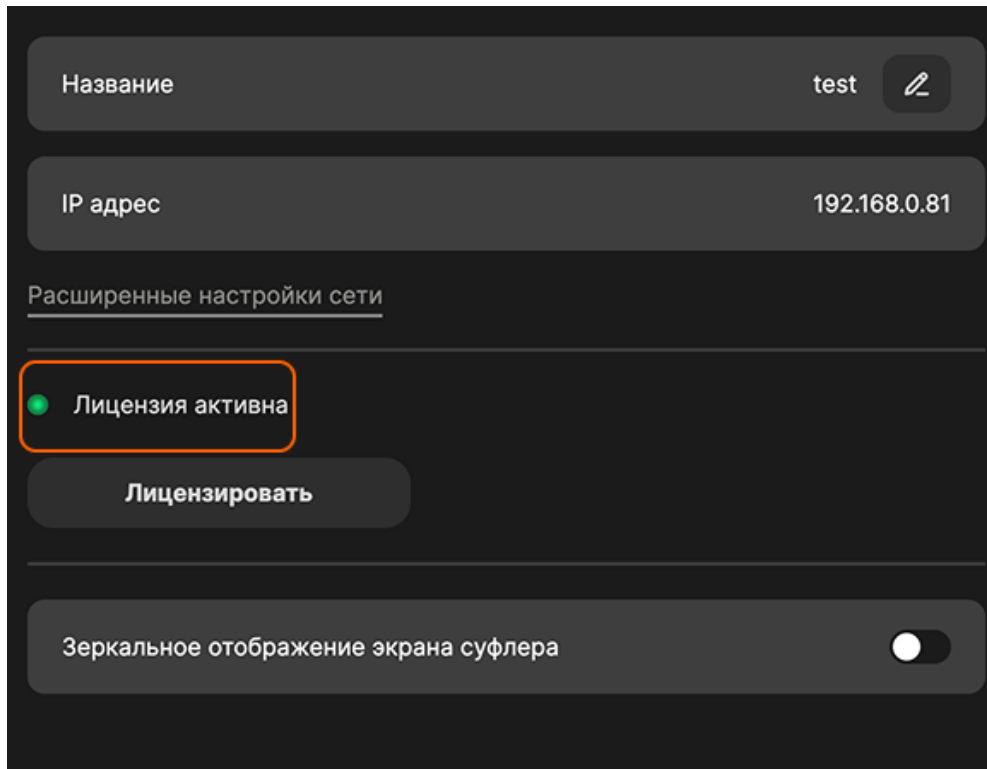
Температура воздуха  
поднялась до комфортных

## 1.14 Лицензирование

Раздел "Лицензирование" предназначен для управления лицензией, которая определяет доступные возможности системы.

Статус лицензии может быть следующим:

- Активна - система работает в полном соответствии с условиями лицензии
- Неактивна - функциональность системы будет ограничена

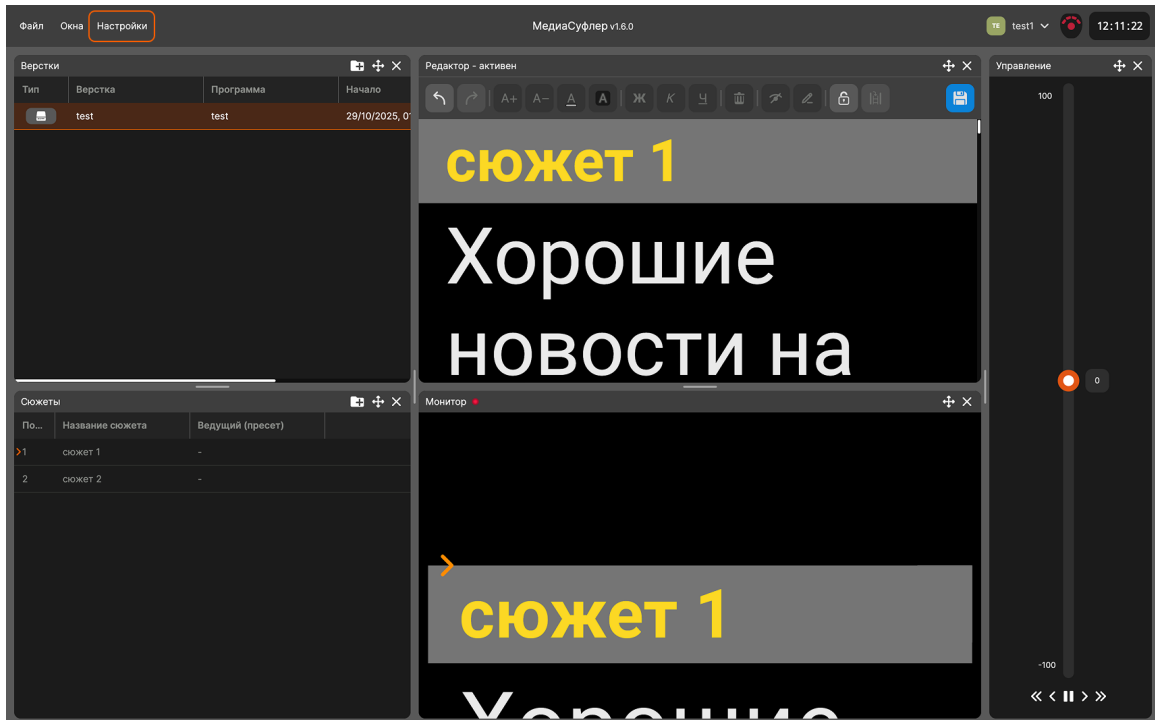


Работа с лицензированием

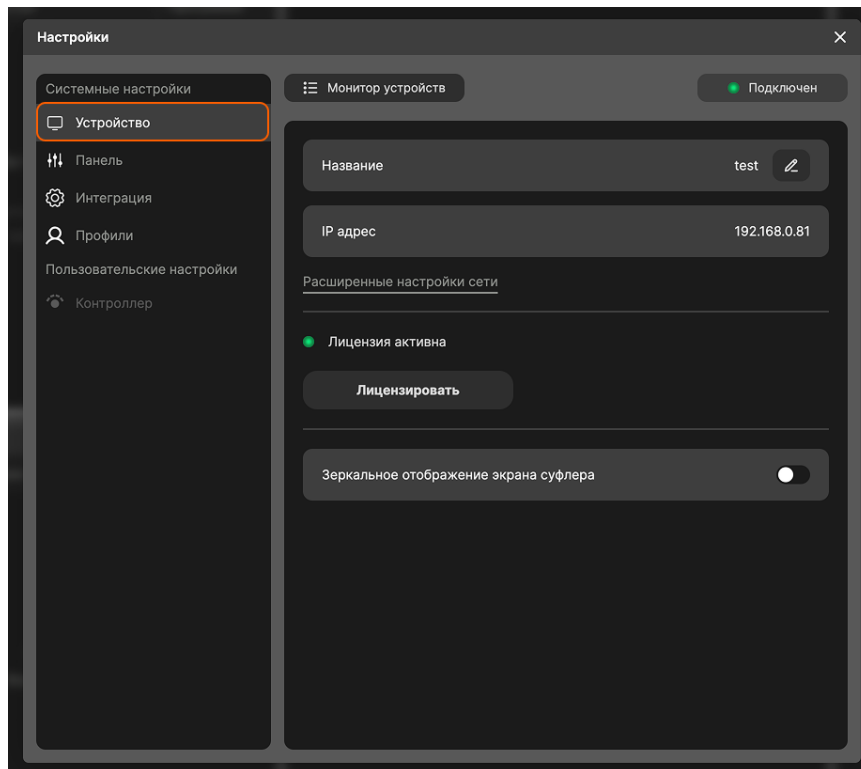
## ▼ Подготовка файла для лицензии

### Подготовка файла для лицензии

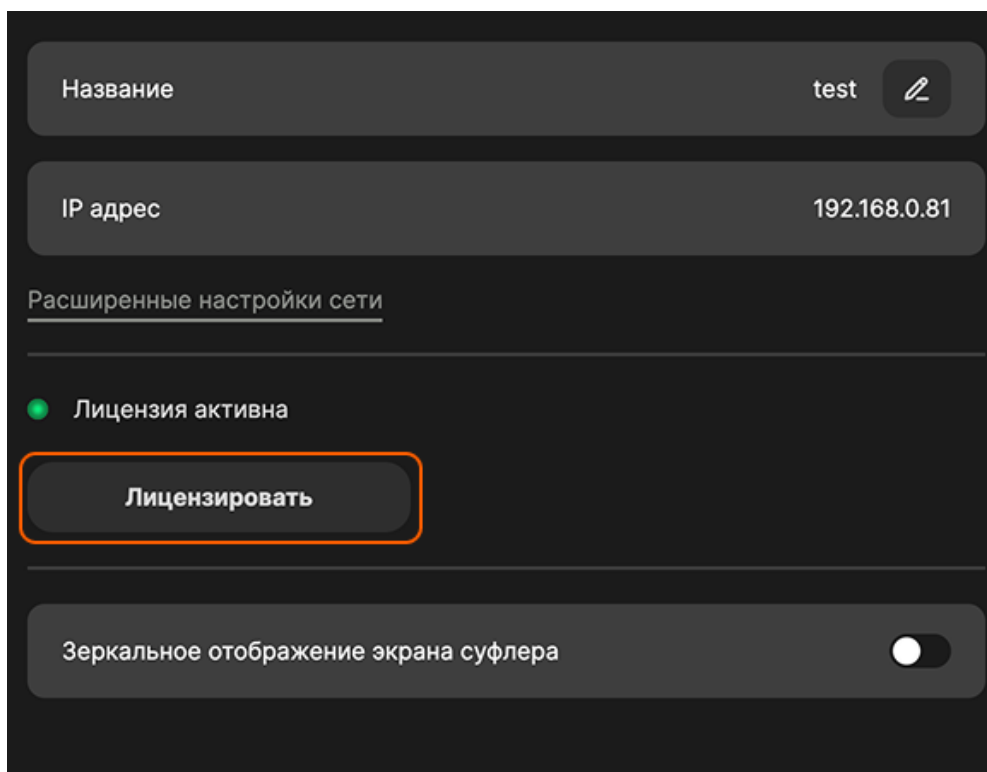
- Для подготовки файла необходимо открыть "Настройки"



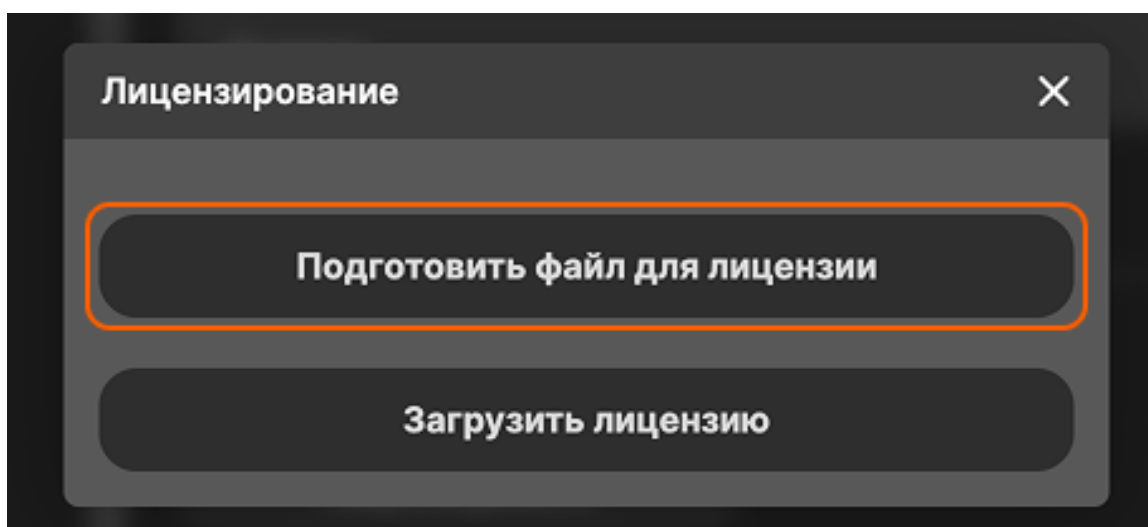
- Перейти в раздел "Устройство"



- Нажать "Лицензировать"



- Выбрать "Подготовить файл для лицензии" и выбрать место для загрузки файла

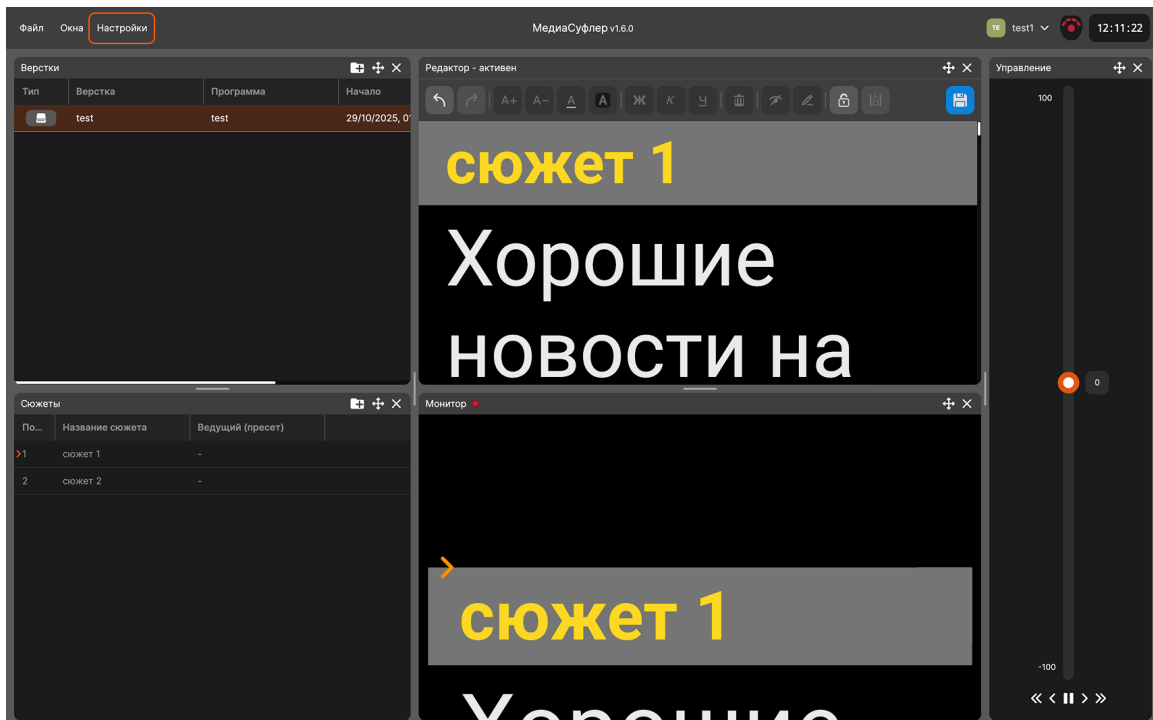


Важно! Лицензирование доступно только при наличии подключенного устройства

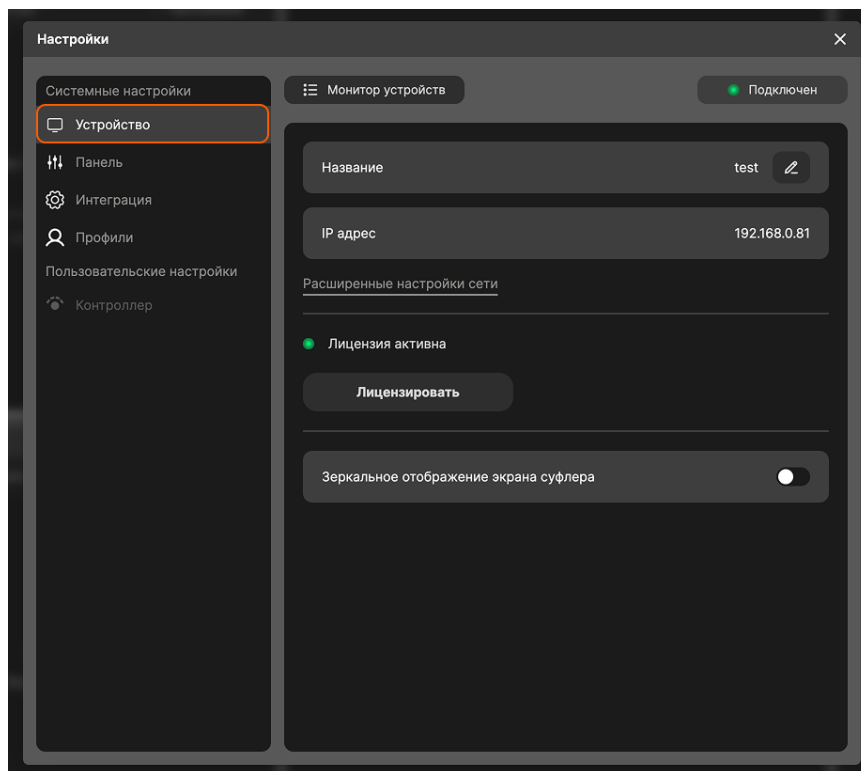
## ▼ Загрузка лицензии

### Загрузка лицензии

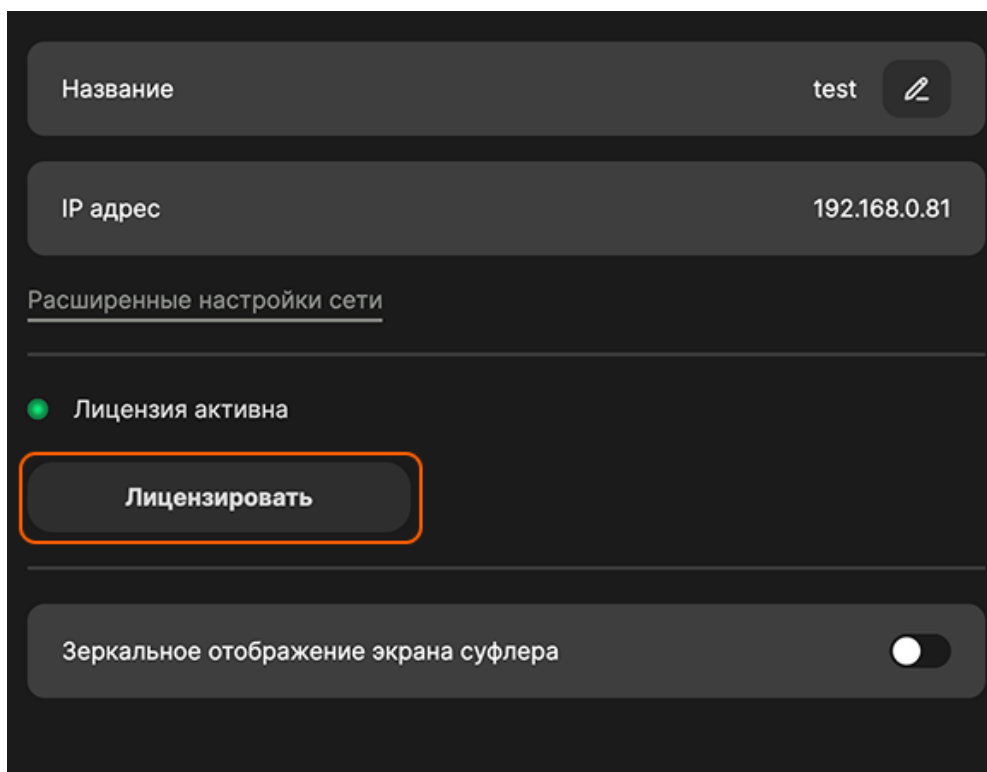
- Для загрузки файла необходимо открыть "Настройки"



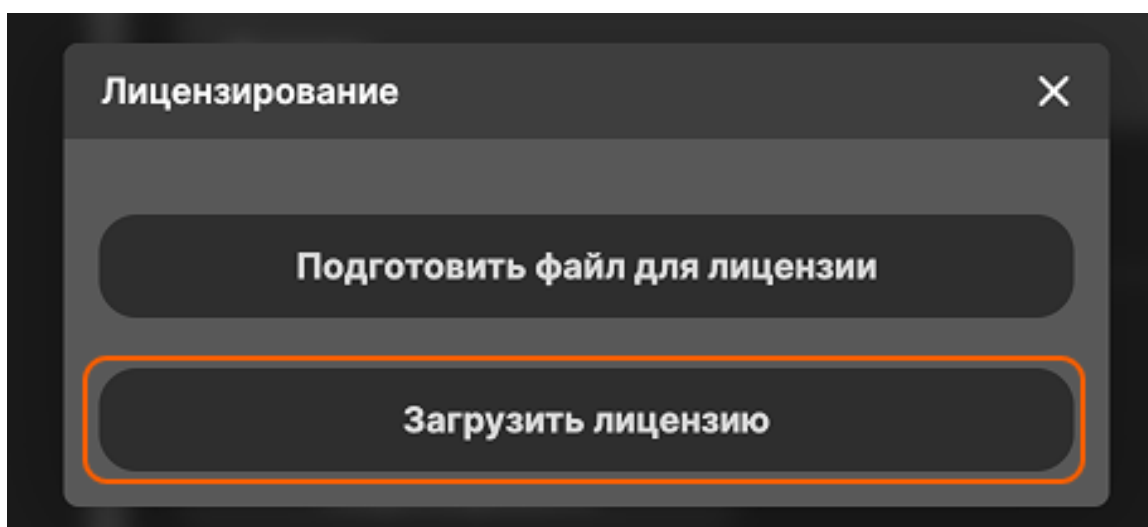
- Перейти в раздел "Устройство"



- Нажать "Лицензирование"



- Нажать "Загрузить лицензию" и выбрать файл для загрузки



Важно! Лицензирование доступно только при наличии подключенного устройства

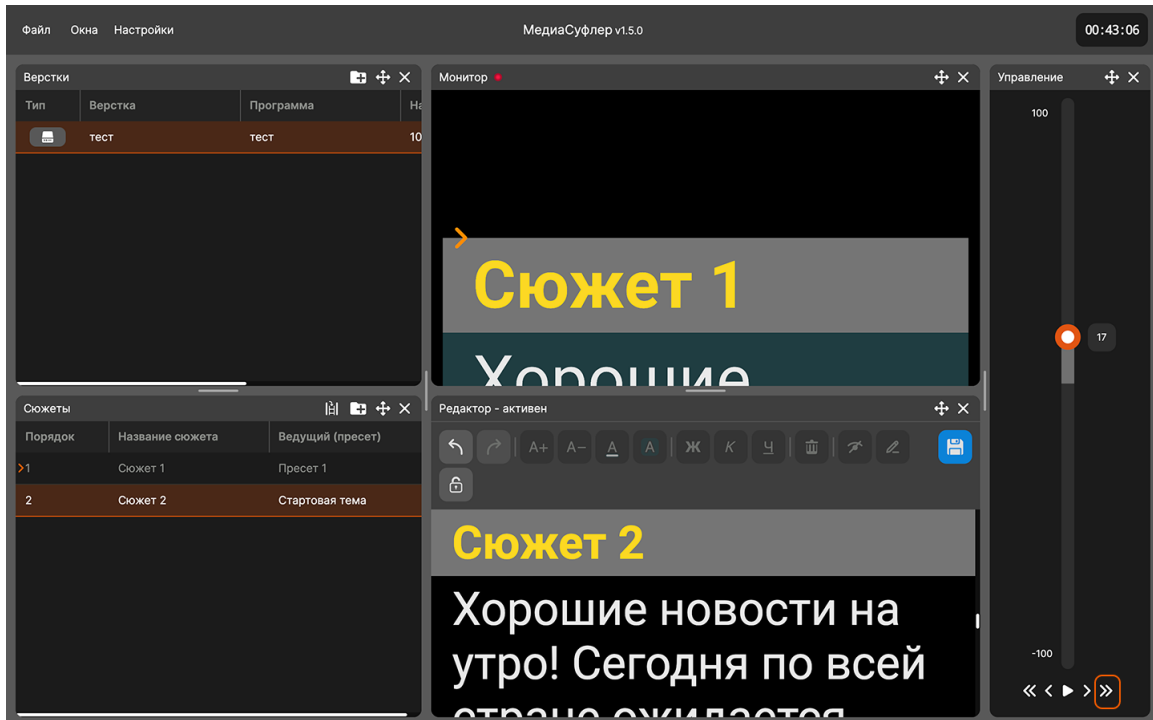
## 1.15 Карта шорткатов редактора

Событие	Шорткат
Отменить последнее действие	CTRL или CMD + Z
Вернуть последнее действие	CTRL или CMD + SHIFT + Z
Увеличить выделенный шрифт на 1	CTRL или CMD + ArrowUp
Уменьшить выделенный шрифт на 1	CTRL или CMD + ArrowDown
Изменить жирность выделенного текста	CTRL или CMD + B
Изменить жирность выделенного текста	CTRL или CMD + I
Подчеркнуть выделенный текст	CTRL или CMD + U
Убрать стили выделенного текста	CTRL или CMD + D
Создать комментарий по выделенному тексту	CTRL или CMD + H
Создать заметку по выделенному тексту	CTRL или CMD + N

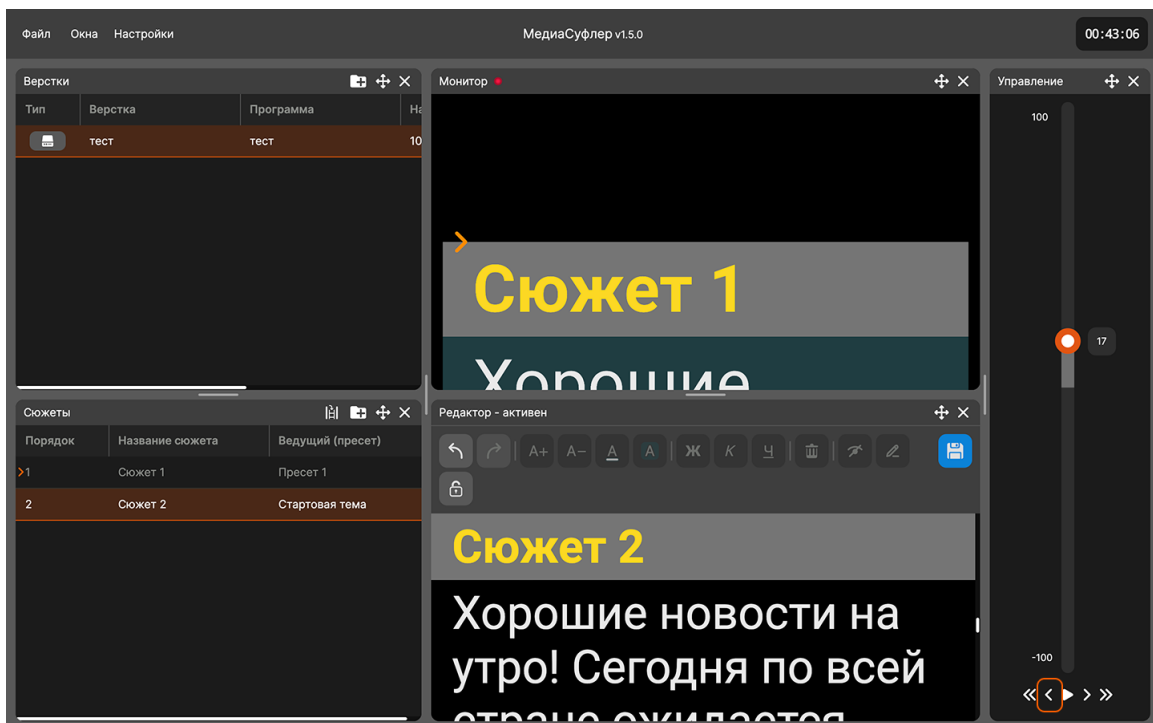
# Поведение и ограничения системы

## Особенности навигации

- При двойном нажатии на переход к последнему сюжету осуществляется переход в конец последнего сюжета.



- При нажатии на кнопку перехода к предыдущему сюжету:
  - если пользователь находится не в начале текущего сюжета - происходит прокрутка к его началу



- После долистывания до конца (или начала - при отрицательной скорости) проигрывание

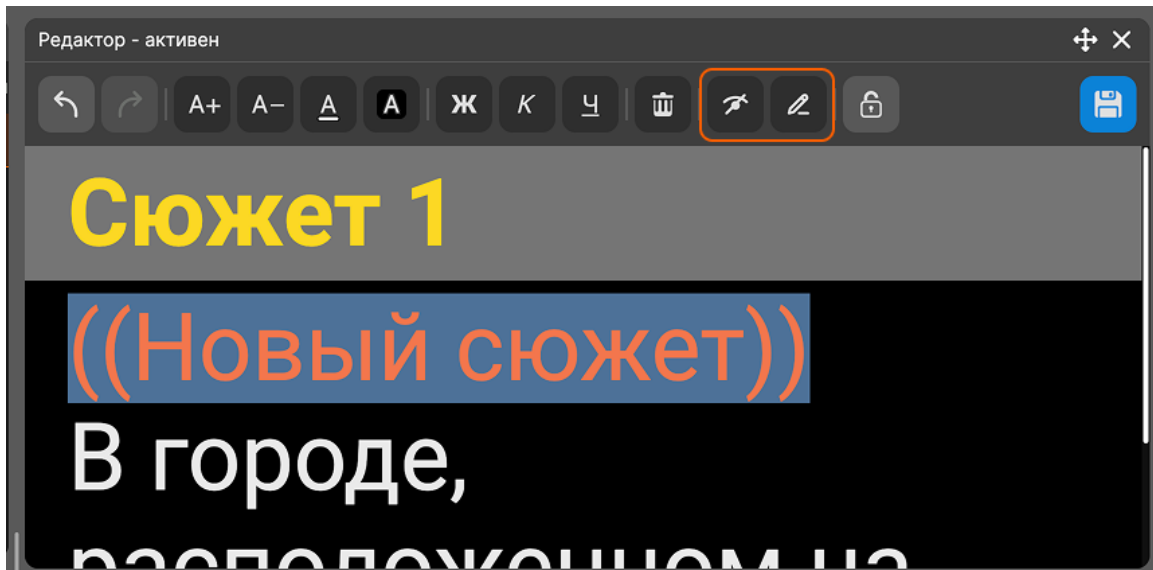
автоматически приостанавливается.

## Ограничения при редактировании и воспроизведении

- Не рекомендуется изменять пресеты, стили и спецсимволы во время проигрывания сюжетов.
- Рекомендуется перезапустить суфлёр после загрузки лицензии.

## Работа со спецсимволами

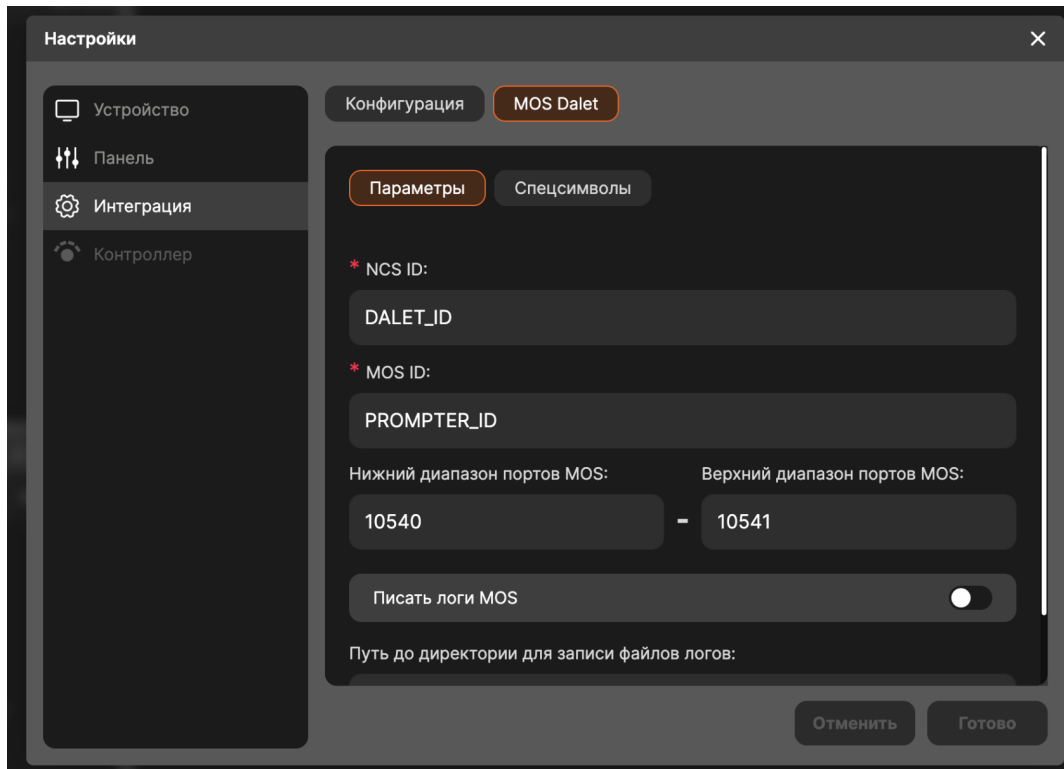
- Символы <, >, & не могут являться спецсимволами (определять начало или конец для заметок/комментариев/пользовательских стилей)



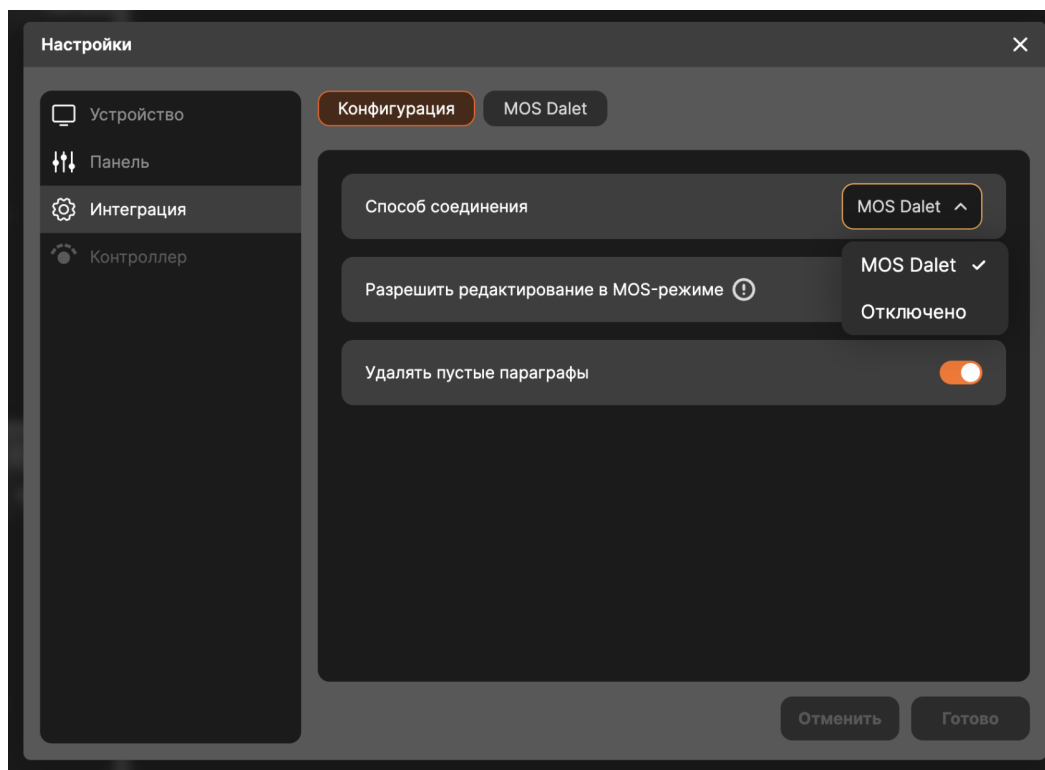
- Запрещено пересечение спецсимволов и текстов, выделенных разными спецсимволами.

## Поведение интеграций

- Верстки удаляются при
  - изменении параметров в "Настройки -> Интеграция -> MOS Dalet -> Параметры"



- при отключении MOS в "Настройки -> Интеграция -> Конфигурация -> Способ подключения MOS"



- Важно: Рекомендуется менять данные параметры до начала проигрывания, чтобы избежать потерь